SUPER JOKER

290

2017 oktober – 6,90 EUR



FORZA 7 – SNES MINI – IPHONE 8 – SOŠKA FRONTA

PHILIPS

Serija 7502





Popolna slika s procesorjem Philips P5 Perfect Picture

Veliko funkcij, minimalistična zasnova. Televizor Philips serije 7502 omogoča osupljivo kakovost slike 4K Ultra HD, ki se ujema s čudovito funkcijo Ambilight in vgrajenim zvočniškim modulom z nizkotoncem za popolno doživetje razvedrila.







ambilight 3

androidtv

www.philips.si/tv

PHILIPS

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 290
oktober 2017
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

BATMAN JE
Bruce Wayne

NASLOV REJNIŠTVA
Parmova 14, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
LordFebo, Sneti, Grizli

LUSTRATORKA
Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če je naročnik ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Nimam sicer senatorskega statusa prepotovanih milj, ampak nekaj letov in s tem izkušenj pa vseeno imam. Zaenkrat nobene slabe, če ne štejem parurnih zamud, flatulentnih sosedov in politega vina. Celo prtljage mi še nikoli niso izgubili. A vedno je enkrat prvič in oni dan sem ob povratku iz Pekinga na tekočem traku nove zagrebške zračne luke zaman čakal na svoj kovček. Mamu jim, Kitajcem in Katarcem, sem sočno preklinjal zlo srečo. Da prtljaga sploh ni bila vkrcana na avion, so mi povedali, ampak da jo bodo gotovo našli, saj večino je. Razen tistih, ki jih ne. Nakar dobiš 20 evrov na kilogram, kar sicer pride recimo par stotakov, ampak to ne odkupi niti vrednosti garderobe in kufra, kamoli še napabarerkovanih daril. Toda Sveti Krištof, zavetnik popotnikov, mi vseeno ni obrnil hrbta. Že naslednji dan sem prek spletnega servisa izvedel, da je bila moja imovina najdena, nakar so mi iz hrvaške izpostave Qatar Airways pripeljali nezlorabljen kovček na dom. Priložen dopis je pričal, da ni bil izgubljen, marveč je vseboval smrtonosen kos inventarja, ki so ga bili primorani izvzeti in komisijsko uničiti. Ne, to ni bil note 7, niti petarde ali škatla živih škorpijonov. Po prešvicanih majicah in sirčkastih nogavicah (naredil sem 40 tisoč korakov sleherni dan!) so rili zavoljo zanikrno majhnega powerbanka! Po povpraševanju sem bil razsvetljen, da litij-ionske baterije niso dovoljene v čekirani prtljagi, marveč le v ročni.
Kakšen hazard predstavlja ta vsakdanji, sila pogost in na potovanju skorajda nujen predmet, nimam pojma. Mogoče je Samsungova šlamparija prestrašila letalske prevoznike in se zdaj bojijo samovžiga vsakršne zbirke elektronov. A hecno mi je to, da sem imel v taistem kufru tudi ponaredek prenosnega JBLovega zvočnika, ki ima ravno tako akumulator, celo zajetnejšega. Priznam, da o tej direktivi še nisem slišal, niti se ne spomnim nikakršnega napisa na letališčih. Si moram zapomniti za prihodnjič, kajti ob povratku še potrpiš ob zakasnitvi, tja grede pa zna zamuda potovalke zakomplicirati izlet. Ob tem je malce neumno, da tekočine in žavbe ne smejo v kabinske borše, marveč v prtljažne kufre, medtem ko za baterijske naprave velja obratno. Samo da ne dobijo kakšnega bombaša s pokalico v obliki power banka! Potem bodo njihov vnos docela prepovedali, lahko pa se jih bo za velik denar kakor vodo kupilo na letališču. ***LordFebo***

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Na naslovnico smo po dolgem času postavili Maria, ki si tokrat igro deli z psihopatskimi zaveci. Karkoli že to so.

Po sledeh pekinške račke

V Pekingu je devet milijonov biciklov, poje Katie Melua, in po videnem sodeč podatek drži. Kitajska prestolnica, kot bržda vsa ostala tamkajšnja mesta, je preplavljena s premikajočimi se, parkiranimi in odvrženimi kolesi. Nič novega, a vseeno je slika sedanje dvokolesne krajine drugačna od tiste izpred borega desetletja. Takrat je bil enosledni vozni park kolaž vseh barv in oblik, dandanes pa večinski del predstavljajo uniformni modeli souporabne ekonomije. Nalik našemu bicikliju, le da so opremljeni z GPSom in GSMom, ki omogočata puščanje in jemanje kjerkoli. Uporabnik dosegljivost preveri telefonično, nakar odčita črtno kodo na ključavnici in že pedalira po širokih kolesarskih stezah. Ker je v prometno nasičenem in precej kaotičnem velemestu to najboljši način za hitro premikanje, je moderno izposojanje prisotno na slehernem koraku. Z mobilniki po kloniranih kolesih bliska staro in mlado, kar je vsekakor presenečenje za prišleka, ki ima v glavi tipično podobo zguncanih azijskih kolesarjev s familijo na štangi in perutnino na prtljažniku.


To je pekinško kolesarstvo. A napredni souporabni model povzroča težave, kajti bicikle puščajo, kakor jim padejo z riti. Pred postajami podzemne jih je brez reda sto in več.

Tehnologija in bogatija

Prizor enakih mednožnih poganjalcev – menda jih je več kot tri milijone – je resda dolgočasen in neprimerljiv z denimo amsterdamsko lastniško pisanostjo, vendar je eden od naprednih koscev Pekinga. Kraj namreč ni zaostal, reven in umazan ter poln sivih socialističnih stavb, kakršne pomnimo iz vzhodne Evrope. Niti ni to glasna, nepregledna tržnica eksotične hrane, kur v kletkah, poceni elektronike in ponarejenih superg. Ljudje ne vodijo na povodcu koz in na glavah nimajo bambusnih klobukov. Smoga začuda nisem zaznal in še peš-rikše ne obstajajo več. Mogoče v teh stereotipih pretiravam, toda kljub svoji razgledanosti nisem pričakoval tehnološko tako razvitega megalopolisa, prijetnih stolpničnih naselij, barvitih nakupovalnih središč, futurističnih brzovlakov, pomagalnih robotkov in visokega standarda. Vsak drugi mladec ima (originalen) iphone, po cesti se vozijo novi nemški in japonski avtomobili, narod množično plačuje z mobilniki in raba QR-kod je vseprisotna. Celo sinje nebo je vidno, kar gre na rovaš ekoloških ukrepov, med drugim električnih vozil.

Kitajska je velikanska in temu primerne so razlike. Na deželi so tradicionalne kmečke oprave samoumevne, audijev, tesel in velikanskih reklamnih displejev pa najbrž ni. Podoba in vzdušje industrijskih delov sta takisto drugačna od pekinškega centra in prizori brezmejnih odpadkov, ročne reciklaže ter slabih delavskih razmer v širši sliki države nedvomno niso redki. Vendar tedensko sprehajanje po Pekingu in bližnjem, še bolj modernem Tianjinu vsekakor ni bil skok v docela nov svet. Zlasti ne na glavnih komercialnih ulicah, kjer bi si želel lokalno ponudbo, a so me namesto Huaweijevega paviljona in kioska s cmočki pričakali tronadstropni Apple store, H&M, Zara, Gap, Adidas in tako dalje. KFCjev je več kot v Kentuckyju in McDonaldov po mojem ni toliko niti na Škotskem, le da tukajšnji zaradi priljubljenosti klobasic strežejo double german sausage beef burger. Še šitoarji, pomemben element slehernega popotnika, so dolgočasno običajni, dostojni in boljši od italijanskih.

Kitajska srp in kladivo sta drugačne sorte, kot se ju spomnimo iz naših krajev. Država je odprta in globalizacija je znamenito ulico Wangfujing z velikanskimi logotipi in prikazovalniki spremenilo v kitajsko Peto avenijo ali trg Piccadilly.



Pogled s Trga nebeškega miru na vhod v Prepovedano mesto, v katerem imajo vsi objekti enake strehe. Nepremični vojaki so stalnica, dogajanje pa ves čas motri Mao.


Za pripravo pekinške patke raco tri tedne na silo pitajo, nakar ji zavijejo vrat in ji vpihavajo zrak pod kožo, da se loči od masti. Potem jo pokuhajo, namočijo v sirup, pustijo en dan stati in naposled spečejo. Jed posrežejo v treh hodih, začenši s skorjico.



Kitajci obožujejo zapadni hitri futr, zato Mekov, KFCjev in Subwayev ne manjka. Hecno pa je, da tam jedo kruh, ki ga sicer ne. Krušno pecivo lahko kupiš le v butičnih pekarnah.



Take so prodajalnice-delavnice vsakovrstne računalniške robe, ki jih je neskončno v večnadstropnih halah Electronic Cityja. Za tovrstne nakupe so boljša industrijska mesta.



Kakšen okus imajo škorpijoni in drugi členonožci? Kakor kobilice, ki sem jih v taborniških časih pojedel obilo: hrustljava grickalica brez resničnega okusa. Večjih črnih, stonog in tarantel pa nisem poskusil. Prav tako me niso mikali gumijasti tentakli na palici in mali zmleti pizdolizci. Ker cesaric ni več, iz mopsov delajo klobasice.

Luksuzne veleblagovnice in večnadstropni šoping centri so sredi mesta nanizani eden za drugim in držijo enako robo kot oni v Vegasu ali Dubaju. Kupna moč je velikanska in domačini najbolj marajo za tuje embleme. Sicer je bruto dohodek na Pekinčana še vedno znatno nižji od slovenskega, toda petina dvajsetmilijonske gmajne je bolj premožna od nas. Zato 800-evrski mobiteli niso neobičajni, Mercedes samo za tamkajšnji trg obilno izdeluje podaljšano limuzino E in vsi Starbucksi so polni, dasi za svoj razredčen kavni poparek brez slabe vesti računajo štiri evre. Peking je prej Tokio kot Pjongjang, zato svetovljan kulturnega šoka v tamkajšnjem centru ne bo doživel. No, izjemi sta odločno nespoštovanje semaforjev in pešcev ter prepogosto hrkanje. Baje je na Kitajskem usekovanje nevljudno, nima pa raja zadržkov, da ga glasno potegne iz petnih žil in mastno pljune.

Pasji ražnjiči

Kajpakda vse ni docela zapadno in za bleščavimi kulisami poznanega kapitalizma vseeno tiči drugačna sredica. V starih pekinških naseljih, hutongih, ne plačujejo s telefoni, marveč na ulici čistijo morske kumare in odirajo žabe. Številni parki so polni skupin odraslih, ki pojejo, plešejo in igrajo brcabunk, da jih je veselje gledati. Zaradi umetnega nižanja brezposelnost so redarji na vsakem vogalu, na sleherni postaji in v poslednjem avtobusu. Mao Cetungov kult osebnosti je prek številnih portretov in ekskluzivne upodobitve na vseh bankovcih zaznaven še po štiridesetih letih. Kitajci množično obiskujejo njegov mavzolej in recitirajo proletarske parole, vojska ima pomembno mesto v družbi in oblast drži roko nad narodom. Maoizem je med drugim kriv (poleg težnje, da finančni potencial ostane doma), da na Kitajskem ne deluje niti ena Googlova storitev. Nenavadno, saj uporabljajo androidne telefone, vendar so na njih vse nam poznane aplikacije zamenjane s servisom Baidu. Če hoče turist počekirati gpošto, koristiti gzemljevide in objaviti slikovje na FB, mora to storiti potom mobilniškega gostovanja.
Kako se v doktrino komunistične enakosti vklapljajo izkoriščanje delavcev, lastniki dragih avtov in celo privatizacija kulturnih spomenikov, ne vem. V tednu dni namreč nisem našel enega odprtega, angleško govorečega sogovornika. Kitajci ne znajo tujščine sploh. Celo še manj od Japoncev, medtem ko so Italijani proti njim poligloti. Tamkajšnji prevedeni napisi v slogu 'fresh crap', 'evil rubbish' in 'beware of safety' so itak legendarni. To gre v take skrajnosti, da Applov prodajalec ne ume izustiti niti cifer, v restavraciji pa ne razumejo besede toilet in sem moral ob treh prilikah pokazati sliko sekreta. Sama sreča, da imajo jedilni listi fotografije, drugače namesto piščanca kaj hitro fašeš oslovska jetra ali klobaso iz mopsa. Kar verjemi. Male prašičje pse v taki ali drugačni obliki ponujajo on-a-stick vsepovsod, medtem ko si gurmani lahko privoščijo jed 'zmaj, feniks, tiger', ki sestoji iz kače, petelina in mačke. Še bolj eksotična, a obenem nedvoumna je hrana na odprti kuhinji. S palice je moč obirati škorpijone, tarantele, stonoge v izmeri dvajset centimetrov, morske zvezde, kače, sviloprejke, jajca z razvitimi zarodki … Nemastno in slastno!
Do jedljivih členonožcev v Pekingu prideš brez težav, bolj pa bo razočaran tisti, ki se v središču nadeja kineske robe, kakršno sicer naročamo po netu. Za jeftino elektroniko in ponarejene artikle je treba iz centra v točno določene predele, in še tam ne smeš pričakovati vseobsegajoče ponudbe z AliExpressa. Obstaja recimo četrt Electronic City, a namesto štantov z raznoterimi uporabniškimi onegaji so večnadstropne dvorane polne neprivlačnih pol skladišč pol delavnic z računalniškimi komponentami. Seveda najdeš fonične ovitke, USB-ventilatorje in drone, toda stikanje ni prav nič zabavno. Tudi za fejk-warez moraš vedeti, kam se napotiti. Naprodaj je v nakupovalnicah Svilene ulice in čeprav tam dobiš od androidnega ifona prek Lojzove torbice do Lepinovih kock, zna biti nakupovanje težavna izkušnja. Neprijazne prodajalke so nategovalke, deklarirane cene desetkrat pomnožene in bojda so ljudje doma odkrili, da so kupili nedelujoče naprave oziroma votla ohišja. Če na turškem bazarju ob čaju spoštljivo barantaš za polovico, se moraš tukaj glasno prerekati in žaljivo ponujati desetino zneska, pa še potem imaš občutek preplačila.

Veličastna ograja

Peking ima nemalo turističnih točk, med katerimi prednjači naveza Trga nebeškega miru (Tiananmen) in njegovega nadaljevanja, Prepovedanega mesta. Prvi razen velikanske površinskosti ni sam po sebi nič posebnega, a je znan po infamnem dogodku iz leta 1989, ki nikakor ne gre vkup z njegovim zveličavnim imenom. Takrat se je namreč Ljudska armada s tanki in puškami znesla nad množico, ki je terjalo demokracijo. To je odmevalo po celem svetu, toda oblast še dandanes ne prizna morije: 250.000 vojakov v oklepnikih se je le samobranilo. Zato na trgu ni niti enega obeležja tega incidenta. Bolj otipljivo od praznega pravokotnika je pak Prepovedano mesto, od koder so pol tisočletja vladali cesarji in kamor navadneži niso imeli vstopa. (Kitajska je postala republika 1912.) Dvor zajema številna poslopja, vendar resnici na ljubo ni primerljiv s staro-



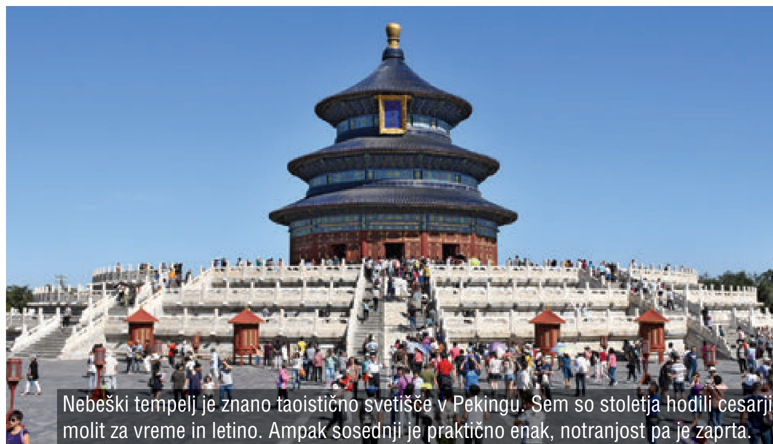
Glavno mesto ima par ulic, kjer so petnadstropne veleblagovnice s svetovnimi znamkami ena za drugo. Nisem kupil nič, ker mi 50-evrski t-shirt ne gre skupaj s Kitajsko.


Tole sicer ni Peking, marveč z brzovlakom pol ure oddaljeni 10-milijonski Tianjin. Kdor pričakuje socialističen videz, azijske bicikle in umazanijo, bo zelo presenečen.


Živalski vrt me je prej razočaral kot navdušil, saj je večina živali za umazanimi šipami. Pande na srečo niso. Ta na riti sedeča, bambus prežvekovalna bitjeca so res prisrčna.


Velja prepričanje, da je kitajski zid viden z Lune, vendar je to primerljivo z lasom na več kilometrov. Z očesom objekt, ki je širok največ deset metrov, ni viden niti z nizke orbite.

celinskimi, kot sta Versailles ali Schönbrunn. Očiten razlog je kajpak ta, da nam kitajska zgodovina, ki po obsežnosti ni primerljiva s kronikami ene tukajšnje države, marveč s hištorijo celotne Evrope, ni domača. A tudi mimo tega objekti ne premorejo baš veličastja ter so si med seboj duhamorno prepodobni. Precejšnja neinteresantnost velja ravno tako za preostale med seboj nerazločljive palače, templje in pagode po mestu. Resda je veliko zgodovinskih bajturin vzela kulturna revolucija. Ampak vse še stoječe imajo enake značilne strehe, enake ornamente in jih čuva enak kip budističnega leva-stražarja. Celo imena so slična: nekaj v zvezi z nebesi, harmonijo in spokojem. Za nameček so notranjosti praviloma nedostopne in angleški infonapisi neobstoječi ali v najboljšem primeru strojno prevedeni. "Wellcome for coming!" Sem kulturolog in zgodovinoljub, v osemdesetih sem gledal serijo Marko Polo, toda kitajski cesarji, dinastije in običaji so kratkomalo drugo vesolje. Edini kitajski cesar, ki se ga spomnim, je bil Mongol: Kublajkan. Ne vemo mi za 'severno prestolnico' Pe-king in 'južno prestolnico' Nan-king. Legenda o opičjem kralju in povest Treh kraljestev sta nam nepoznani in tamkajšnje šege smo uzrli le skozi redke filme. Recimo Mulan. Pojma nima Evropejec o čiju, jinu, jangu in drugih sestavnih deli njihove folklorne religije, ki je zmes budizma, konfucionizma in taoističnih bogov. Najbrž je poševnookim turistom enako nič jasno, ko jih vodijo po Akropoli in jim pripovedujejo o Habsburžanih. Ali na naših koncih je predstavitev ipak boljša in zgodovinski ostanki bolj mogočni.


Nebeški tempelj je znano taoistično svetišče v Pekingu. Sem so stoletja hodili cesarji molit za vreme in letino. Ampak sosednji je praktično enak, notranjost pa je zaprta.

No, resnici na ljubo je tam vseeno zapuščina preteklosti, ki zasenči vse veličastne zgradbe starega sveta. To je seveda kitajski zid, daleč najbolj kolosalna struktura naše civilizacije. Že ko stojiš na osem metrov visoki in pet metrov široki kamniti ograji, ki se pne z vrha gričevja, in zreš na 'sovražno' severno stran, utrdba deluje občudovanja vredna. A dejansko razsežnost pokaže šele pogled vzdolž. Takrat spoznaš, čemu lokalci zidu pravijo zemeljski zmaj, saj se kot kača vije po grebenih čez obzorje. Od morja daleč v pustinjsko notranjost ga je par tisoč kilometrov, deželo pa je v vseh svojih različicah varoval pred vdori neprijateljev več kot dve tisočletji. Sprva je bil to branik iz skal pred nomadi in njihovo živino, nato so sezidali zaresen zid zoper mongolske zavojevalce in reptilne demone, poslednjič pa je ovira stala na poti Japoncem leta 1933. Večina današnjega obzidja je iz dinastije Ming, torej iz okoli 15. stoletja, vendar kot turist žal ne stopaš po petstoletnih kamnih, saj so bili tlakovci obnovljeni pred petdesetimi leti. A vseeno neskončna struktura priča o gradbinskem čudežu nekega drugega časa, ob katerem ne gre brez medmetov občudovanja.

Fuck goods

Prepovedano mesto, trg Tiananmen in Nebeški tempelj so najprej omenjane pekinške značilnosti, a na sam vrh sodijo tudi vsesplošno zabavne pande. Tamkajšnji živalski vrt je namreč svetovno znan po udomačenih črnobelih medvedkih, ki jih z bambusom pitajo že šestdeset let. Superluškano, ako oči preživijo hazard selfiestickov in senčnikov, s katerimi opleta kitajska gužva. Obvezen je takisto ogled kakšne od številnih gledaliških predstav. Znamenita pekinška opera zaradi dolgotrajnosti in jezikovne ovire ni višek zabavnosti, zato pa so toliko bolj spektakularni kung-fu in akrobatski šovi. Zlasti gumijaste Kitajke počno neslutene karafeke, recimo žonglirajo z marelami. Odprtimi. Z nogami. Na kolesu. In ko prestolnica postane dolgočasna, ob sedmih zjutraj sedeš na metek-vlak, ki te za petdeset evrov s 350 na uro še pred popoldnevom dostavi v center 1400 kilometrov oddaljenega Šanghaja. Me zanima, kaj si Kitajček misli, ako slučajno koristi storitev Slovenskih železnic. Zaradi številnih možnosti zapravljanja juani sicer hitro gredo, a bolj zato, ker so malo vredni. Pivo v restavraciji stane od evra dalje, vožnja s podzemno petdeset centov in 10-centimetrski črni škorpijon na palici tri evre.

Skupaj vzeto je Peking, najdražji kitajski kraj, poceni destinacija, zato ni problema neobremenjeno uživati. V muzeje se zaradi pretirane kitajskosti v sliki in besedi resda ne splača, premikanje po mestu, nad ali pod zemljo, je zamudno, Kitajci so za naš okus prej grdi kot privlačni in močno sem pogrešal lokale z mizami zunaj. Mogoče zaradi smoga, ne vem. A vseeno dolgčasa ni. Navsezadnje lahko vsak dan poješ ražnjič z drugim predstavnikom živalskega kraljestva. (Čeprav nisem povsem prepričan, da lokalci vse to zares jedo. Mogoče se delajo zgolj norca iz turistov, ki bi za +100 izkustvenih pik pojedli celo ocvrte smrklje.) Le iščoč poceni kitajsko robo, majice s preslikači, neumnosti in kesice za mobilnike se je bolje ozreti na net ali celo v domače štacune. V enem tednu recimo nisem uspel kupiti ene same majice s pismenkami in azijskimi motivi. Tam je pač moderno nositi preproste angleške napise. Ta mesec so bili trendovski girl, black in never. Ne, ne hecam se. Kot tudi ne pri tem, da pismenka za 'suho' slengovsko pomeni še nekaj drugega, zato v štacunah srečaš računalniško prevedene napise: *fuck vegetables*, *the sea fucks goods* in *fuck beijing duck*. Glede slednjega ne vem, je pa *eat beijing duck* ok. *Vit flajd lajz.*

David Tomšič


Legice so naprodaj v Toys'R'Us in normalnih štacunah, medtem ko na obrobju stakneš 'lepinice' in druge ponaredke Legovih kompletov za tretjino cene.

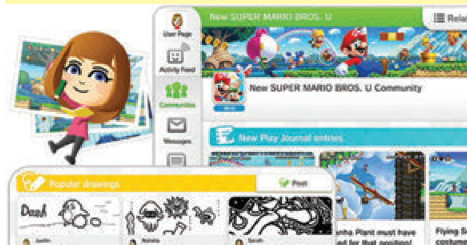


Na Dunaj na kebab in stripovski zlet!
Burkež ima rad komične konvencije, zato z njih redno poroča in takisto vabi nanje. Prejšnji mesec smo navdušeno hodili po slovenski Meji nevidnega, čez vikend 18. in 19. novembra pa se bo odvil VieCC, prijetni dunajski comic con. Resda je vsebina pretežno nemškojezična in za okoli 30 evrov obiskovalec ne bo videl ekskluzivnih holivudskih napovednikov, velikih igričarskih paviljonov ter prvovrstnih igralcev. Vendar je zbor visoke fantazije naših severnih sosedov nadvse priporočljiv, saj bo dušne hrane več kot dovolj. Štanti se bodo šibili pod geekovskimi in zbirateljskimi artikli, predstavili se bodo krožki, kakršen je vojnozvezdni 501st Legion, in diviti se bo moč številnim cosplayerjem. Napovedanih je vrsta gostov, od katerih so najbolj poznani Jason Isaacs (fotr od Drekota v Harryju), John 'Gimli' Rhys-Davis in Benedict Wong, ki je igral Doctor Strangevega sidekicka Wonga. Za par sto evrov si je moč celo rezervirati večerjo z njimi. Skratka, naša pretekla prestolnica je oddaljena le par ur in ponuja še precej kulturnih ter jedilnih privlačnosti, zato je izlet na mestu.



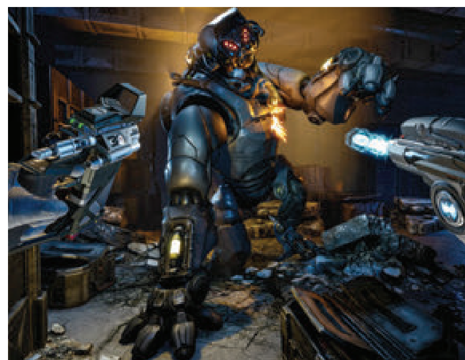
Google in HTC sta se poročila
Tajvanskemu HTCju ne gre dobro. Za njegove solidne, celo prav dobre mobilnike mara komaj kdo, zato ima nekdanji prvak med androidneži dandanes zanikrn tržni delež. Tudi od čelade vive najbrž ne žanje milijonov, zato je bila firma na robu preživetja. Njen rešitelj je postal Google. Vsevedni gigant jih sicer ni sceloma kupil, si je pa z milijardno investicijo zagotovil njihove proizvodne procese, določen del intelektualne lastnine in dobršen del inženirjev. VR je baje iz posla izvzet. Naveza je za Google logična, kajti HTC je že zdaj izdeloval njihov butični telefon pixel, zdaj pa vkup snujejo njegov drugi rod. Pixel 2 pride v oktobru in čeprav ne bo prinesel posebne revolucije, se že napoveduje kot najhitrejši, balasta očiščen mobilnik. Vprašanje, ali bo naposled prišel k nam, ostaja neodgovorjeno.

Wii se poslavlja na ostalih področjih
Blagovna znamka wii, ki so jo s prenehanjem proizvodnje wiija U obsodili na propad, bo revnejša za več razsežnosti. Le še do konca januarja leta 2019 bo moč uporabljati kanal Wii Shop Channel. Kmalu zatem ga bodo zaprli, kar pomeni ukinitev trgovine s starimi igricami Virtual Console in neodvisniške štacune WiiWare, smrt orodja za prenos podatkov z wiija na wii U in nezmožnost ponovnega dolpotega nakupljenega. Zamisli si, da taka novica pride glede Steama! Po gobe pa bo šla tudi srečevalna dimenzija za miijčke Miiverse, tako da ne bo več moč pošiljati risankastih sporočil z wiijem U in 3DSom. V Japanu že novembra, drugod bržda kmalu zatem.



Vsi v VR, Intel pa ven

Nihče v resnici ne ve, kako dobro dela VR-odsek. Edina konkretna cifra je Sonyjevih milijon in nekaj prodanih playstationovih kacig, medtem ko Oculus in Vive še vedno ne izdata podatkov. Analitiki menijo, da je skupna baza računalniškega VRa manjša od playstationove. Manko podatkov gre v nos tudi razvijalcem, ki na pamet vlagajo v področje in se težko odločajo za ekskluzivno podporo. Visokoproračunskih naslovov in širše osveščenosti itak ni. Pretežno mnenje je, da je najbolj geekasta komuna, v katero sodimo tudi mi, to tehnikalijo nabavila, vendar se na pripravah in zagamanem kableraju v glavnem nabira prah. Rednega igranja s to opremo pač ni, ne na konzoli, ne na računalniku in še manj prek mobidičnih rešitev, kakršna sta daydream in gear VR. Penetracijo naglavnih čebrov hočejo vsi sodelujoči pojačati z znižanjem cen: kompleten PSVR po novem stane 450 evrov in rift 500. Vive pride 600 evrov in še Google je znižal svoj VR-etui za fon na petdesetaka. Toda zanimanje vseeno stagnira. Razlog ni samo v nepripravnosti celotne inštalacije, marveč v odsotnosti ene same ubijalske aplikacije, ki bi spodbudila področje.



Arktika.1, ki je izšla malo pred Jokerjem, naj bi bila najboljša 3D-VR-streljanka, vendar je ekskluziva za rift. S tem samo drobijo že tako pičlo sorto.

Resničnost za navidezno resničnost prve generacije torej ni najbolj obetavna. A to ne ustavlja železninskih proizvajalcev, da ne bi planirali nebroja svežih modelov. Prvi roj novincev pride na jesen. To so modeli za priklop na računalnike po Microsoftovih specifikah, recimo od Lenova, Acerja in Asusa, z napovedano ceno okoli 400 evrov. Druga skupina bodo samostojni modeli z vgrajenimi mobilniškimi procesorji. Tako varianto brez ene same žice so napovedali HTC (projekt focus), Oculus (projekt santa cruz), Google in Qualcomm, dasi demonstracij sistemov in vrhunskih vsebin doslej še ni na spregled. Z najavo, da bo njihov OS pripravljen za VR, je svoje primaknil celo Apple.



Vlaku Microsoftovega VRa se je pridružil še Samsung. Vse te novo najavljene PCjaške variante bodo imele gibalne kontrolnike in bodo načeloma združljive z doslejšnjim softverom za rift in vive.

Zato čudi veliko oznanilo prejšnjega meseca, da Intel iz cirkusa izstopa. Procesorski gigant, ki je imel v pripravi lasten samozadosten, x86-vizir alloy, je suhoparno sporočil, da zaradi pomanjkanja interesa ukinja operacijo. Vseeno bodo še naprej razvijali senzorsko tehnologijo za dojemanje prostora RealSense. Nenavadno je pravzaprav, da niso že v štartu sodelovali pri projektu Microsofta in drugih pecejašev. *(lf)*



Takole je Intelov šef na letošnjem IDFu demonstriral samostojen PC-VR-vizir alloy, ki se prek 3D-kamere zaveda prostora. Projekt je zdaj ukinjen.

Novo iz GoProja

Kalifornijski GoPro je obnovil svoj program. Vršac njihove adrenalinsko-snemalne ponudbe je odslej kamerica hero6. Ta zmore filmati 4K s 60 sličicami na sekundo in osemkrat upočasnjeni 1080p (240 fps), poleg česar ima menda najjači digitalni stabilizator slike. Izboljšali so še dinamični barvni razpon in znatno pohitrili komunikacijo z mobilnikom, tako da se posnetki karseda hitro znajdejo v etru. Danes je kajpakda najbolj nujno, da doživetja in vratolomnosti objaviš v istem trenutku, kot se zgodijo. Vse to kameri omogoča nov procesor, prvi, ki so ga razvili v hiši. Nov mejnik na področju akcijskih očes stane nekaj manj kot 600 evrov, z njim pa bo poslej opremljen tudi dron karma (1200 evrov). Ta sicer zaradi številnih napak ni doživel uspešnega vzleta, a tekom leta so popravili in obogatili softver. Zadnja dodatka sta sledilni in opazovalni način. Prvi samodejno spremlja posedovalca kontrol (kar je nekam nepraktično, če si kolesar ali deskar, zato bodo morali pogruntati bolj priročno zapestnico), medtem ko drugi zgolj lebdi in se obrača za tarčo, denimo nad skate parkom.



Hero6 je enake forme kot predhodniki, zato sodi v obstoječa ohišja in nastavke. Po novem je kamera brez škatle vodotesna do deset metrov globine in omogoča (digitalni) zum le s potrkom po zaslončku.



Fusion je v drugačnem, večjem ohišju od herojčkov. Vseeno bo združljiv z nastavki, recimo čeladnim. Iz 360-videa bo mogoče naknadno izvzeti navaden, ploskovni del.

Druga jesenska novost je fusion, 360-stopinjski snemalnik. Kamera ima torej dva ribjeočesna objektiva, ki zajemata vsak svojo stran, nakar softver dobljeno brezšivno združi v obkrožujoč posnetek, ki si ga je moč ogledovati z VR-čelado ali v YouTubu z miško. A za razliko od bednih daljnjevzhodnih variant utegne biti tale zadevščina celo uporabna. Za ceno 750 evrov pač mora biti. Ena plat je hardver, ki zajema 18-megapičično snemanje in prostorski zvokolov prek treh mikrofonov, druga pa dobra mečina. Zlasti poudarjajo lastnost 'punch out', ki omogoča izbiro ožjih prizorov iz 360-videa in naknadno montažo 'ploščatega' slikosuka. GoProjevi promocijski filmi so seveda jasni in barviti ter pokažejo, da zna kamera sama sebe retuširati iz posnetka. Bo ob novembrskem izidu praksa tudi taka? Predvsem bo pomembna priročnost posnetega, torej zmožnost editiranja in deljenja. *(lf)*

Googlovi novi onegaji

Največja najava Googlovega oktobrskega dogodka je bil prenovljen par pixel-fonov, ki bo v ZDA štartal še ta mesec za 650 oziroma 850 dolarjev v XL-izvedbi. Oba modela bosta imela enako notranjost, že vnaprej pa se ve, da bo pixel 2 najurnejši androidni fon. Nekaj k temu pripomore snapdragon 835 in nekaj najbolj optimizirana inačica Androida 8 Oreo. Prav tako bi naj imel najbolj odzivno, po besedah snovalcev kar najboljšo kamero. Zaslonsko razmerje ostaja 9 : 16: Petpalčni model bo sijal z mrežo 1080 x 1920 in šestpalčni 2880 x 1440. Zanimivo, da so se za zaobljene vogale displeja in ozek rob odločili le pri večji izvedenki. Pixel 2 bo



Nova pixla staneta 50 dolarjev manj od iphonov. XL ima dober centi večji displej od plusa, a je par milimetrov nižji in ožji. Slovenija? Ne ve nikdo.

kajpakda vodotesen in brez analognega priključka za slušalke, novost pa bo stisk za nagel priklic Asistenta. Ta fičr povzema po HTCjevem telefonu U11, kajti firmi sta odslej poročeni. A dasi bosta pixla 2 zanimiva in hotna fona, ju pri nas do nadaljnega ne bo.

Vseznalski duhci v zvočnikih bodo očitno najbolj kupovan onegaj ameriškega Božiča, saj bodo police zavzeli Amazonovi modeli echo, celo taki z zaslonom, Applov dragi homepod in Googlova serija home. Vsak seveda s svojim butlerjem. Google v svoj program dodaja "dvajsetkrat glasnejši" home max za 400 dolarjev in minija za petdesetaka. Plus davek. S tem bo neposreden konkurent echu dot. Kot vemo, te naprave,



Google home mini je majhen, električno ožičen zvočnik-mikrofon, ki vseskozi posluša. Zaenkrat bo naprodaj le v angleško govorečih kolonijah

v katerih so zvočniki in mikrofoni, same po sebe itak niso pomembne, zakajti bistvo je skrito očem. Prek wifija so to usta in ušesa oblačne umetne inteligence, ki razume govorjene ukaze, spremlja naša življenja in nam je vseskozi na voljo. Lahko prebere pošto, naredi koledarski opomnik, igra muziko, poroča vreme in športne rezultate, upravlja s pametnim domom ter streže z enciklopedičnimi fakti. Googlov Asistent je zaradi najširšega ekosistema in vohunskih možnosti najbolj uporaben, zato bo home mini nedvomno hit. Ker gre za gospodinjsko napravo, se bo povezal z več računi in prepoznaval glasove družinskih članov.

Poleg tega je veliki G predstavil še nov računalnik pixelbook, kilogram težki hibridni prenosnik z obračajočim se 12,3-colskim monitorjem. V njem sta i5 ali i7 in 8 giga rama, polni pa se prek USB-C. Z njim želi Google konkurirati surfacu in macbooku, a treba je vedeti, da Googlova serija notebookov ne poganja Oken, marveč ChromeOS. To pomeni nič Photoshopa in Overwatcha, marveč bolj androidne aplikacije.

In seveda Asistenta z namensko tipko. S pomočnikom v mislih so takisto zgrajene modrozobe poslušalne in pogovarjalne slušalke pixel buds. Uporabnik se bo moral le pošlatati po uhlju in že bo lahko povpraševal oziroma narekoval. Zelo zanimiva funkcija bo simultano tolmačenje poslušanega, zgolj izustiti bo treba na primer "translate from French". Ali bo to dejansko delovalo, bomo preizkusili novembra. *(lf)*



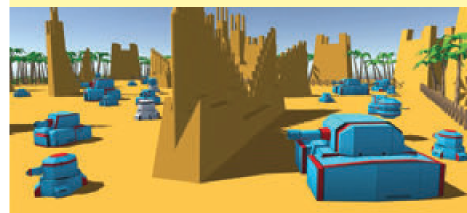
Pixel buds so prve Googlove slušalke, katerih posebnost bo vez z Asistentom. To pomeni glasovno ukazovanje in instantno prevajanje.



Tudi slonokoščenec bo mini!

Po Nintendovem šimeljnu zgodaj naslednje leto prihaja žepni commodore 64, hišni mlinček, ki je v igričarstvo pred tremi desetletji uvedel marsikakega Slovenca. Miniaturizirana varianta bo široka za dlan in pol, v ohišjecu pa bo domovala emulatorska gnana ploščica s HDMI-izhodom in zapečenimi 64 bolj ali manj finimi igricami. Izbor je nekam kaotičen, saj ob boku klasik, kot so Paradroid, Skool Daze, Impossible Mission in California Games, stoji dosti šodra. Razlog je na dlani: za razliko od Nintenda Commodore ni bil softverski založnik s kakovostno štalco, temveč izdelovalec strojne opreme. 'TheC64 mini' itak ni uraden proizvod, marveč ga bo udejanjila angleška firma Retro Games. Za miniaturca kanijo računati okrog 70 evrov in mu bo priložen značini joystick. Tipkovnica bo lažna, bo pa moč v ena od dveh USB-vrat priključiti tastaturo in uporabljati vdelani basic.

Poboj 'lažnih igric' na Steamu



Dostikrat se čudimo orjaški količini špilov na Valvovem servisu, ki postaja sopomenka za PC-igralstvo. Zgolj letos naj bi jih nanj prišlo okrog pet tisoč, zdaj pa množi in deli, koliko je to dnevno. Ampak nekateri klinci palci bi radi zaslužili s čimmanj dela in na plečih lahkovernih kupcev. Taki vzamejo pogon ali orodje za izdelavo iger, na primer Unity, nakar iz brezplačnega materiala, namenjenega začetnikom, naredijo preproste špile in jih spehajo na Steam. Praksi se širše reče 'assest flipping', Valve pa takim izdelkom reče 'fake games' ali lažne igre. Kampanjsko so jih brisali že večkrat, spet pa koncem septembra, ko jih je v košu končalo okrog dvesto. Večino jih je naredil en sam studio, Silicon Echo, ki je v dveh mesecih izdal skorajda devetdeset cenenih, goljufivih izdelkov, ki so bili v bistvu kopije eden drugega! Ko je Valve nategunsko prakso prekinil, je studio sporočil, da je bankrotiral in da zapira vrata. Doslej nabrane solde pa lahko kakopak obdržijo.

Šeranje filmskih podnapisov tudi nezakonito

Filmska industrija bije velik boj zoper vsakršno deljenje materiala, od katerega nima vsaj centa dobička. Da ji je dolsnemanje vsebin nesprejemljivo, je samoumevno, zato se spravlja tako na strani s torenti kot na odjemalce. Samo vprašanje časa je, kdaj bodo za podatke od prestopnikov zatežili tudi slovenskim operaterjem, kakor so to storili že po mnogo državah. Končnih uporabnikov namreč ne preganjajo zato, ker so zloadali in pogledali film, marveč jim visoke kazni pošiljajo zaradi nadaljnjega distribuiranja, kar privzeto počne vsak torent. No, zdaj pa je padel nov presedan: na Švedskem so zaprli stran s podnapisi Undertexter.se in lastnika oglobili s 25 K evri. Pri tem je najbolj nenavadno to, da so bili gor zvečine fanovski prevodi filmov in serij, ne uradni, zripani. Sodišče je namreč odločilo, da je prekršek tudi razpečevanje prevodov zaščitene vsebine, četudi iz navdušenja in zastonj. Nekaj logike v tem sicer je, toda primer je vseeno dvignil veliko prahu.

Onkraj meje nevidnega '17

Slovenska družba ni pretirano prijazna do geekovske domišljije in rada zviška gleda na znanstvenofantastične filme, može v pajkicah, videoigre ter fantazijsko literaturo. Ali vendarle obstajajo domači tvorni stebri teh popkultur, ki negujejo podalpske otroške dušice z več kot le z vrtnimi palčki. Eden od njih je konvencija Na meji nevidnega, ljubljanski comic con. Ta je konec septembra že peto leto zapored sklicala vkup komuno navdušencev nad brezmejnimi okraji in mavričnimi samorogi. Tokrat je bilo kraj dogajanja Gospodarsko razstavišče, ki se je z zračnostjo in namenskostjo izkazal za najbolj posrečeno, edino pravo lokacijo doslej. Polno halo živahnega dogajanja, znotraj katerega ni manjkalo preoblek, rogov, kril, zelene kože in lesenih mečev, je bilo res veselje uzreti.

En nivo dogodka je bilo sejmišče geekovskih štantov. Naprodaj je bila privzeta roba v stilu Batmanovega predpražnika, vojnozvezdnih figuric in majic z grbi Zahodnjega. Nadalje se je dalo nabaviti kovana orožja, preparirane zajčje lobanje, knjige ino stripe ter doživljenjsko zalogo družabnih iger. Namiznicam je bila kot vselej namenjena igralnica, kjer se je od zore do mraka igralo Warhammer, Magic: The Gardening in mikado. Šlo ni niti brez obmetavanja s čarami v Hearthstonu in drkanja starinskih konzol. Ob komercialnih štantih so bili takisto oni od fanovskih krožkov v slogu tolkienskega Gil-Galada, larpovskih krvosesov in potterjevske Virtualne bradavičarke. Vaderjeva 501. legija pa v Slovenijo očitno ne seže. Pokazali so se tudi ljubitelji mang, predstavili lastno glasilo Magnet in gmajni demonstrirali veščino branja stripov od nazaj. Le prodajalci vasabija, zelenočajnih kitkatov in drugih tokijskih slaščic so začuda umanjkali.

Drugi sloj zbora NMN so bile predstave in predavanja. Ta del je bil letos še poseben obilen, začenši s koncertom odbitega ansambla, videzu primerno imenovanega Super Action Heroes. V predavalnici so se med drugim zvrstili paneli o fantastiki v metalu, prihodnosti robotike, potovanju po vesolju, zgodovinski podlagi Igre prestolov, jezikih Srednjega sveta in igranju domišljijskih vlog. Pižama je s kameradi snemal podcast Glave, najbolj gledan šov pa je bil seveda nastop cosplayerjev. Šem je bilo presenetljivo število in zvečine so izkazovali precejšnjo domiselnost ter rokodelstvo. Videli smo Harley, Robina, Deathstroka in Wonderco, krilate angele in Star Trek punci, Ray in Jabbo, Reaperja in D.vo, Saurona in Galadriel, Cersei in Hodorja, bando iz Team Fortressa, jago babo, mumijo in satirko, Pikachuja in fur-fage ... Glavni zmagovalec je bil retronavt, originalen kostum astronavta v slogu starih ZF-stripov, medtem ko je žirija za najboljšo skupinsko masko izbrala navezo Jokerja in Poison Ivy. S slednjim se ne strinjamo, kajti Varuhi galaksije so bili boljši. Pa še resnična skupina so bili.

Za prihodnje leto bi si želeli, da dogodek ostane na razstavišču, se razširi in traja dva dni. Stojničarstvo se mora obvezno obogatiti z več kolektorskimi artikli kot le popfigurami. Mladinska knjiga z obilno ponudbo ameriškega stripa je bila letos močna pridobitev, vendar manjka aktivno slikosučno področje. Prav tako mora videoigrarstvo obsegati več od le SNESa in saturna na katodnikih. VR bi bil na taki denimo konvenciji obvezen. Apel ne gre le organizatorju, marveč tudi potencialnih sodelujočim. Zakaj je na dunajskem Comic Conu lahko MediaMarkt konkreten partner in sponzor, naš Big Bang pa tipično 'slovensko' ignorira tovrstne dogodke in marketinške evre raje zapravlja za nabiralniški spam ter onesnaževanje s plakati? In nenazadnje, tudi geeki se morate namazati s sončno kremo in zapustiti svoje brloge, saj premnogi vsakič najdete kup izgovorov, da ne prestopite Meje nevidnega. (lf, foto: Blaž Berlec)



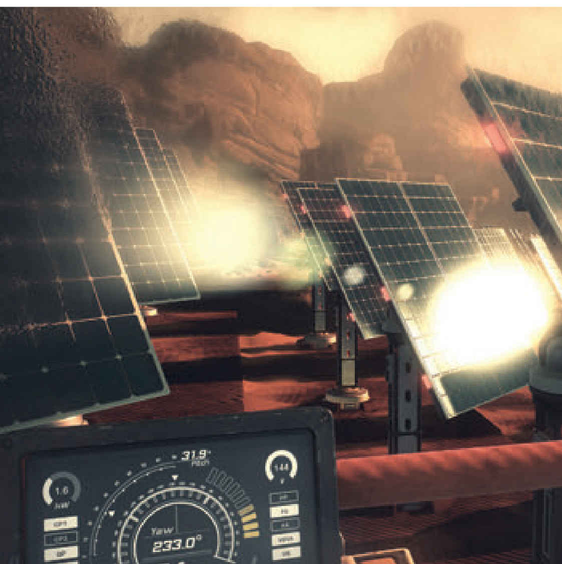








PROJECT OCTOPATH TRAVELER Tale starošolski japonski frp nima niti končnega imena, pa že rajca z zajetnim demom v switchevi nalinijski štacuni. Vse kaže, da bo šlo za tipskega predstavnika žanra, kjer bomo raziskovali srednjeveško-fantazijsko deželo ter se s skupinico potezno bojevali na ločenem zaslonu. Nad povprečje ga dviguje podoba, ki na ošvrk uča deluje kot nekaj s SNESa. V resnici pa je trirazsežna, z mnogo sloji in okusnim megljenjem okolice, ki v gibanju navduši. Tudi špilanje je nekaj posebnega, na kar namiguje že naslov. Octopath bo namreč vseboval osem ločenih štorij z lastnimi liki in fabulo. Koliko se bodo med seboj prepletale, še ni jasno, a bo imel vsak junak svoj kleč. Izmed dveh v demu je dosti bolj sekala štorija, ki se vrti okoli orientalske eksotične plesalke, ki išče morilce staršev. Zna zapeljevati možakarje in jih priklicati na pomoč v boju! Klofanje zaenkrat žal deluje kar rutinsko in neštetokrat videno, pri čemer ne pomaga naključno uletavanje sovragov. Bomo videli, je še zgodaj; celo ime je kodno. (kv) **Square Enix za switch, 2018.**





MOONS OF MADNESS S finančno pomočjo norveškega filmskega sklada nastaja ta prvoosebna grozljivka, ki kani povezati znanstveno fantastiko in srh po zgledu ameriškega literarnega mojstra H. P. Lovecrafta. V Moons of Madness bomo igrali znanstvenika, ki prispe na prvo postojanko na Marsu, nakar ga začno mučiti prividi. Ne toliko lovkastih monstrumov iz cthulhujskih mitov, temveč iz lastne preteklosti, ki se jo je leta trudil odriniti v pozabo. Igranje bo mešanica lagodnega sprehajanja, ogledovanja ključnih predmetov, reševanja ugank v slogu obračanja solarnih panel v pravilen položaj in tresenja ob halucinacijah umorov, pošasti ter peklenskega propada okolice. Obsežnejšega bojevanja ne načrtujejo, raje nas bodo strašili psihološko. (sn) **Rock Pocket Games za PC, PS4 in XBO, sredi 2018.**

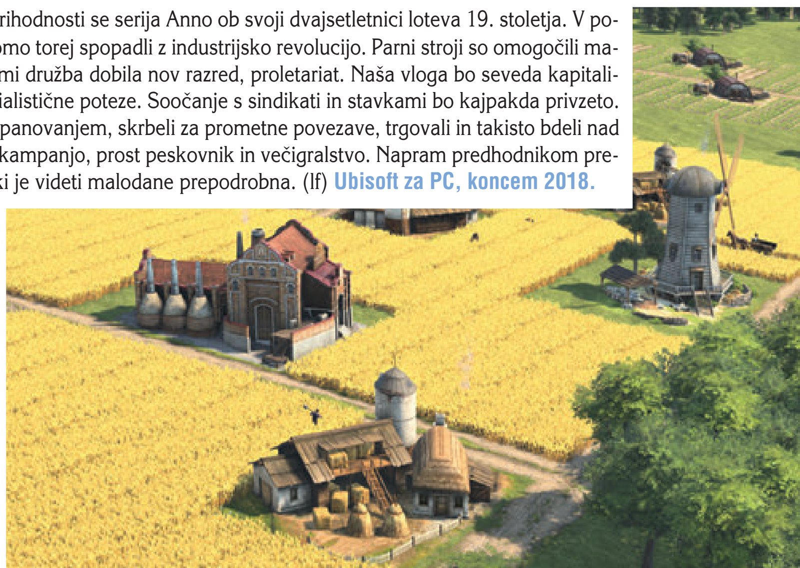
GRAVEL Milanski studio Milestone je svojčas delal Screamerje, nato so presedlali na motorščine Superbike in Ride, zdaj pa so si zamislili tole arkadno dirkačino. Izkušnje s čez-drn-in-strnskim pojanjem imajo iz Sebastian Loeb Rallyja, a Gravel bo bolj sličen Forza Horizonu. Osredotočal se bo na štirikolesno ritje po brezpotjih, travnikih, kolovozih, skalovju, vodovju in ledovju, pa tudi stadionih in asfaltu. Avti bodo licenčni, od relijaških specialk do močnih tovornjačkov, lokacije pa razmetane po vsem svetu. Ker Lahi niso blazno premožni, ne bo orjaškega odprtega sveta, bodo pa vdelana večja področja, po katerih bomo vozili prosto, le nadzorne točke bo treba upoštevati. Omenjajo spletne prenose najboljših, a v isti sapi plačljivo naknadno vsebino. Itak. (sn) **Milestone za PC, PS4 in XBO, zgodaj naslednje leto**





ANNO 1800 Po odkrivanju novega sveta, renesansi in prihodnosti se serija Anno ob svoji dvajsetletnici loteva 19. stoletja. V poznani zmešanici zidave mesta in poslovne simulacije se bomo torej spopadli z industrijsko revolucijo. Parni stroji so omogočili masovno proizvodnjo in hitrejši transport, obenem pa je z njimi družba dobila nov razred, proletariat. Naša vloga bo seveda kapitalistična, vendar se bomo odločali za izkoriščevalske ali socialistične poteze. Soočanje s sindikati in stavkami bo kajpakda privzeto. Ob tem bomo simcityjevsko zidali mesto, se ukvarjali z županovanjem, skrbeli za prometne povezave, trgovali in takisto bdeli nad kmetijstvom, kajti brez jela ni dela. Špil bo imel štorijalno kampanjo, prost peskovnik in večigralstvo. Napram predhodnikom premika ne bo prinesel, bo pa nadgradil predvsem podobo, ki je videti malodane prepodrobna. (lf) **Ubisoft za PC, koncem 2018.**









CHILDREN OF MORTA Mortin podmladek cilja na tiste, ki v od zgoraj zrtih sekljankah tipa Binding of Isaac pogrešajo več štorije. Vrtel se bo okoli familije, ki ščiti vselej spreminjajočo se magično goro. To pomeni 'roguelike' nivoje, ki bodo na vsaki od neštetih odprav drugačni. Za nameček bomo vanje popeljali kateregakoli od družinskih članov z lastnimi sposobnostmi in stilom igranja. Foter bo vihtel sabljo in ščit prednikov, hči bo streljala z lokom in godla na gosli, prvi sin se bo zanašal na pesti in drugi na bodala ... Med podajanjem na goro bomo kovali opremo, nadgrajevali domek in spremljali življenje pisane familije. Poudarek naj bi bil zlasti na slednjem, saj obljubljajo čustveno pripoved. V pikslasto podobo so vložili ogromno truda, tako da v gibanju deluje res fletna. (kv) **11 Bit Studios za PC, PS4 in XBO, 2018.**



YAKUZA 6 Zadosti je predelav starih Yakuz, kot sta Y0 in Kiwami, čas je za povsem novo odpravo v svet japonskega mafijskega podzemlja! Spomladi jo bode dostavila šestica, ki so jo naposled razvili posebej za PS4 in z novim pogonom Dragon izkoristi njegovo moč. Vnovič bo v glavni vlogi uveljavljeni gangster Kazuma Kiryu, katerega zgodbeni lok se bo s to epizodo naposled iztekel. Po tokijski četrti Kamurocho bo po izletu v keho že malo na stara leta iskal svojo edino pravo ljubav, nakar se bo dogajanje preselilo v Hirošimo in vključevalo otročad. Kakopak se bo treba vnovič dosti mlatiti s pestmi in hladnimi orožji, le da se bomo v obračune z uličnimi razbojniki zapletali brez pavz. Takisto naj bi včitavanja odpadla pri raziskovanju zgradb, medtem ko bo svet še večji, a enako navdušujoče podroben. Postranskih zadolžitev ne bo manjkalo, med njimi bo kup zvesto oponašanih avtomatov, kot so Virtua Fighter 5, Space Harrier in Puyo Puyo. Tudi gangsterji potrebujejo videoigrice. (sn) **Sega za PS4, 20. marca**





CITY OF BRASS Medeninasto mesto bo prvoosebna sekljačina, v kateri bomo harali po naključno generiranih perzijskih palačah in sobanah. Treba se bo prebiti do zakladnice, spotoma pa opraviti z valovi uletavajočih stražarjev in monstrumov ter se spretno ogibati nebroju pasti. Ključno bo obvladovanje in kombiniranje biča in bridke sablje. Prvi bo omogočal vihtenje čez vrzeli, spotikanje, pretikanje stikal in še marsikaj, z drugim pa bomo amputirali levo in desno. Akcija kljub adrenalinskosti malce spomni na Bioshock, saj temelji na kombiniranju različnih napadov in izkoriščanju okolja. Tako boš denimo lahko pograbil vazo, jo zalučal v fris okostnjaku in ga razorožil z bičem, nato pa se mu zadričal v noge, da bo padel v špičevje. Spotoma bo treba nabirati cekine in nadgrajevati opremo. Aja, pa po vsaki smrti bo treba od začetka, po pravilih 'roguelike' špilovja. Ako te blazno zanima, je že na voljo zgodnji dostop na Steamu. (kv) **Uppercut Games za PC, PS4 in XBO, 2018.**



AMAZING ETERNALS Hero shooterji so priljubljena zvrst in v njej se bo preizkusila še kanadska ekipa Digital Extremes, taista, ki je nekoč razvijala fliperje in Unreal. Amazing Eternals bo prvoosebna nalinijska streljanka nalik Overwatchu. V različnih arenah, od vesoljske postaje do divjega zahodna, se bodo piv-piv-pivali vodi različnih pojav, a poznanih vlog. Grootasto hodeče drevo bo tank, lobanjevski pištoljeros bo hitri napadalec, morska žena bo skrbela za zdravje moštva ... V zaprti beti je junačkov le šest, vendar bo igra v osnovi zastonjska, bodo jih pa še dodali. Prav tako bo modusov mnogo več od obstoječega pet na pet. Tisto, s čimer se hoče projekt ločiti od konkurence, pa je okvir namizne igre. V prvi vrsti to pomeni karte, iz katerih bo vsak igralec sestavil lasten kupček. Njihov namen so bonusi med bojem. Ena karta bo postavila past, druga nadgradila orožje, tretja pozdravila in tako vse do sto in ene, kolikor jih je zaenkrat vključenih. Karte, ki predstavljajo osrednjo mehaniko udejstvovanja, bodo seveda naprodaj. O posrečenosti in ravnotežju pa zaenkrat še ne moremo soditi. (lf) **Digital Extremes za PC, prihodnje leto**










TOKYO GAME SHOW '17



Od 21. do 24. septembra je trajal letošnji TGS, za katerega je lahko Slovencu in pravzaprav tudi zapadnjaku pretežno vseeno, če ga je zgrešil. Sneti ga ni, a se zato ne počuti zen razsvetljenega.



PLEVEK SUŠI








Dva dni traja predstava za publiko in tedaj se v Makuharijeve hale nabaše večina od četrt milijona obiskovalcev. Vseeno pa je taka gneča redkokje in prostori delujejo prazni ter temni.

Preveč so se razpasle igralske razstave, kot je TGS, in če to rečemo mi, ki v njih uživamo in jih radi obiskujemo, bo že držalo. Krovnim, kot je ameriški E3, se je pridružilo kup lokalnih, ki strežejo zlasti prebivalstvu dane države, in takih, ki se osredotočajo na blagovno znamko. Sony ima Playstation Experience in Blizzard BlizzCon, igralski zlet imajo Francozi v Paris Game Showu, isto se dogaja v Angliji, Rusiji, na Poljskem in celo Hrvaškem (Reboot Infogamer), igre so s pompom prisotne na Paxu in comic conih ... Za nameček je časovno pretežno vse zbasano v drugo polovico leta. Vse to pelje k razvodenelosti in ponavljanju vsebin, kar je moč zaznati celo na gromozanskem Gamescomu v Nemčiji. To največjo gamersko prireditev avgusta obišče dobrih tristo tisoč ljudi, ki pa v prvi vrsti konzumirajo izdelke, ki bodo izšli do konca leta. Za velike, daljnosežne najave pa so nekaj mesecev prej izvedeli prek interneta iz sončne Kalifornije.

Jen-VR

Žrtev natanko takega zgoščevanja je postal nekdaj znameniti in prodorni Tokyo Game Show. Tja je igrogeek pred dvema desetletjema romal zato, da je izkusil najnovejše odbitosti tedaj še jako prodorne japanske industrije špilov, se čudil fantastičnim avtomatom, ki jih zahod ni nikdar ugledal, in odrajžal po futurističnih ulicah med glasne trgovine, polne nezaslišanega hardvera. Dandanes ni več tako. Akihabara in drugi nekdaj cvetoči tehnoštacunski predeli so se v valu globalizacije in internetnih nakupov bistveno umirili; tudi zato, ker jih spletni prodajalci sproti praznijo, nakar redkosti prodajajo na Ebayu in sličnih paginah. Igralnice pa ob zmogljivih domačih napravah ne privlačijo več takih množic in mnoge so celo zaprli.
Daleč sicer od tega, da bi bila samurajska 'arcade scena' mrtva. Nove pogruntavščine prihajajo brez premora in njihov zastavonoša je igralnica VR Zone Shinjuku, kjer carujejo HTCjeve čelade vive in raznovrstni premični sedeži. Tu lahko igraš Mario Kart VR, kjer sedeš v ritajoč posnetek kartinga in si na dlani natakneš senzorje. Po njihovi zaslugi lahko segaš v zrak in tako nasprotnikom v riti mečeš želvje oklepe. V Dragon Ballu VR stojiš pred zidom, polnim šob, skozi katere piha veter. Ta se okrepi tedaj, ko ti uspe med dretjem "Kamehameha!" perfektno izvesti Gokujev hadoukenski gib za izpljun energijskega žarka. V Evangelionu VR s kolegi v letečih mechih rešetaš po šefovskih kreaturah, spet nekje drugje sediš in kot pritegnjen goniš pedale, da tvoja leteča kontrapcija ostane v zraku. A vseeno je na splošno očiten zasuk h katodnim zaslonom in oživljanju kulta včerajšnjika. Najnovejše mašine mnogokrat niso tako obljudene kot starinski kabineti s Street Fighterjem 2, Arkanoidom in kakšnim od premnogih bullet-hell šuterjev, ki jim Japonci pravijo danmaku. Mogoče tudi zato, ker je moč sede pri takih napravah neovirano kaditi, kar poševnooki trmasto počno in se ne pustijo motiti dušebrižniškim svarilom. Potem namesto v omako namočene krave med rezinama kruha pojedo pest riža z algami in smo na istem.



Mario Kart Arcade GP VR za štiri dirkače je eden od 'avtomatov', s katerimi vabi nova igralnica VR Zone Shinjuku. Kdor je prispel na TGS, je šel tudi tja. Je pa to bolj hec kot resna igra.


Earth Defense Force je v Japanu zelo popularna serija tretjeosebnih streljank, v katerih braniš zemljo pred alieni in mutantskimi nakazami v slogu predimenzioniranih mravljincev. Logično za deželo Godzile in slične megazalege. Najnovejši del Iron Rain za PS4 bo nekoliko manj ceneno komedičen, grafika bo boljša, sovragi pa napadalnejši.



Razlika glede na Gamescom je množica razgaljenih hostes in drugih lepotičk. Zelo očitno je, da Japonci žensko telo obravnavajo kot dobrino in objekt. Feminizem se v tej deželi ni prijel.



Switch je v Japanu najbolj poželjiva konzola, katere pošiljke razgrabijo v minutah. Ljudje ure čakajo v vrstah za žrebanje, kdo jo lahko kupi! Zato je bilo igranje Puya na TGSju privilegij.



Obelodanili so datum izida Monster Hunterja World, ki pride 28. januarja. Z njim se serija naposled seli na moderen hardver in PS4, XBO ter PC bodo poskrbeli za enoten odprt svet, poln gromozanskih pošasti, in bogato džungelsko okolico. To bo najbolj razumljiv ter dostopen MH doslej in očitno je, da hoče Capcom z njim ugajati zahodnemu občinstvu.





Čeber PS VR je bil oblegan, kmalu pa v štacune povsod dospe malce nadgrajena inačica. Slušalke bodo vtakljive v headset, kjer bodo gumbi za glasnost, škatlica pa bo odslej prepuščala HDR-signal.



Battleroyalska streljanka PUBG je postala najbolj priljubljen računalniški špil na Japonskem in s prvega mesta izrinila League of Legends. Smiselno, saj se zgleduje po tokijskem filmu in knjigi!

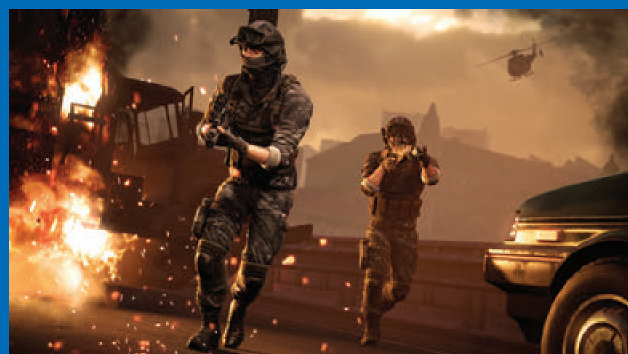


Za mobilije in računalnike istočasno razvita neodvisnica Ace of Seafood je na podelitvi TGSjevih indiejanskih nagrad dobila priznanje za dizajn in popularnost pri odjemalcih. Kot oboroženo morsko bitje z laserji arkadno iz prve osebe napadaš drugi podgladinski živelj. Že na Steamu.

Nakuhari nam igric, Makuhari!

Udeležba na TGSju je v absolutnih številkah sicer močna: 254 tisoč obiskovalcev je prišlo na sejmišče Makuhari v Chibi. To je glavno mesto istoimenske prefekture nekaj deset kilometrov od središča Tokia; mestni entiteti se tako stikata, da tvorita praktično enoten betonsko-železno-steklen tepih. Četrtmilijonska cifra glede na otoškost Japana nikakor ni za odmet. A po drugi strani je prispelo skoraj dvajset tisoč ljudi manj kot lani, kar je v nasprotju s pozitivnim trendom, ki ga izkazujejo Kelmorajn, Pariz in Zagreb. Eden od razlogov je upad zanimanja za velike igre na močnih napravah. Japonci se že leta vse raje zabavajo z mobilniškimi špilčki, za katere bi človek pričakoval, da niti ne potrebujejo takih predstav za javnost. Vendar imajo Tokijci zabavo na fonih tako radi, da ji namenjajo poštene solde, bodisi za celoten nakup bodisi za mikrotransakcije. Zato so imele mobilne igre in njihovi izdajatelji na TGSju 2017 orjaške štante, ki niso zaostajali za konzolnimi. Žal pa bomo redkokaj od pokazanega videli na zahodu.

Drugo izpostavljeno področje je bil VR, ki je bil deležen lastnega, nemajhnega razdelka sejmišča. V ospredju je Sonyjeva čelada PS VR, saj zanjo potrebuješ le playstation 4, dočim vive in rift terjata močan pece, kakršni med Japonci niso razširjeni. Nemalo pozornosti so zategadelj privlekli sveži navideznoresničnostni špili za igralno postajo, kot sta filmska srhljivka The Inpatient in streljanka Bravo Team. Nasploh je bilo japonskemu trgu prilagojenih VR-zadevščin obilo, od udarjanja baseballskih žogic prek zmenkarij do ribištva in celo ujčkanja dojenčka. Temu navzlic pa prodaja kacig ostaja nizka, tudi zato, ker so japonska stanovanja majhna in v njih ni prostora za stanje, mahanje, tipala in razpreden kableraj. Ljudje navzlic izcejanju sline raje pljunejo solde za tovrstno izkušnjo v igralnicah, kakršna je prej omenjena VR Zone. Na TGSju so dali na ogled in uporabo kar nekaj naprav za take place, na primer korejski gyro VR, ki te suče v polnem krogu in je v Seulu že v uporabi. Nemalo gmajne je prišlo na lastni koži preizkušat ravno take atrakcije.



Bravo Team bo decembrska prvoosebna streljanka za PS VR. Znašli se bomo v vzhodni Evropi, kjer ni zmajev, so pa teroristi, ki jih bomo iz zaklona rešetali sami ali s pomočjo nalinijskega kamerada. Razvijalci stavijo na filmski spektakel, usklajeno delovanje in podporo kontrolniku aim.

Drugačne popularnice

No, večina je v Chibo ob Tokiu vseeno prispela zaradi klasičnih iger. S svojega stališča bržda niso bili razočarani, kajti počeli so natanko tisto kot Nemci predprejšnji mesec v Kölnu. Lastnoročno so, kakopak po obveznem čakanju v vrstah na privilegij, testirali špile, ki prav zdajle količijo in bodo še količili igrarsko krajino. Razlika je ta, da so okularje pretežno upirali v 'svoj' softver, tistega še bistveno bolj japonskega od Final Fantasyjev, ki jih številni Slovenci dojemajo kot skrajno aziatske. Eden od razlogov za manjšo izpostavljenost Call of Dutyja, Ašašina, Fife, Overwatcha in ostalega nam samoumevnega špilovja je ta, da veliki zahodni izdajatelji, kot so EA, Ubisoft in Microsoft, niso imeli lastnih razstavnih prostorov.
Namesto tega so predstavitev zaupali lokalnim predstavnikom, kot sta Square Enix in Sega, ki se pri tem niso ravno pretegnili. Veliko več pompa so zganjali okrog lastnih, domorodcem vznemirljivejših titul, in tako potrdili status Tokyo Game Showa kot lokalnega in ne globalnega dogodka. Po eni strani je sicer fino videti, da se v deželi šinta in sakeja ne igrajo čisto enake reči kot tod okrog. Po drugi pa so tretjeosebna rešetalka Earth Defense Force: Iron Rain za PS4, pecarščina bab LovePlus Every in switchev animejski vizualni roman Steins Gate Elite za nas kvečjemu zanimivosti za prelet, medtem ko so krivookci nanje prisegali kakor mi na Detroit: Become Human. Tudi ta je bil prisoten na orjaškem Sonyjevem prizorišču, a ni pritegnil večje pozornosti. Ker je glavni junak temnopolt in ustvarjalci Evropejci, kar pomeni bistveno drugačen pristop in estetiko?

Za gejšino masko

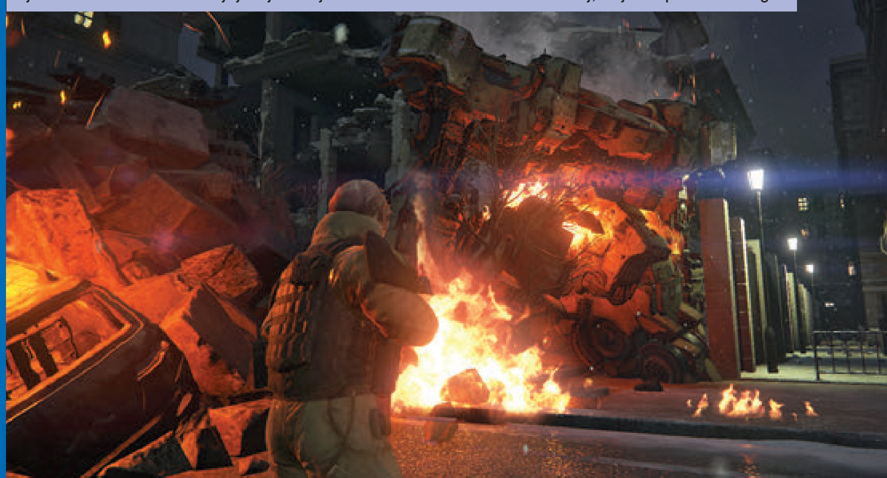
V nekaterih pogledih je bil TGS 2017 sličen tukajšnjim igrozletom. Imel je cosplayerje, ki so še posebej gajstni in si dajo opraviti s slehernim detajlom oprav iz iger ter animejev (nekdo je bil oblečen v Nintendov switch!) … svoj kotiček so si izborili indiejanci, ki so si dali opravka predvsem z mobilniki, med njimi pa je bilo nenavadno veliko zahodnjakov … velik poudarek se je dajalo e-športu, zato so orgazmirali osem turnirjev, od Street Fighterja V do CoD: Modern Warfara … naprodaj so bile neznanske količine geekovske robe, od figuric prek majic do pokemonskih črevc ter Samusinih umazanih gat (dvoje od tega sem si izmislil) … in štanti so bili prijetno megalomanski, z airsoftovskim strelskim poligonom za Resident Evil, v vrsto postavljenimi dirkaškimi kabinami za Gran Turismo Sport, zmajskim pošastkom za Monster Hunter, daimjovskim vrtom poševnica svetiščem za Samurai Warriors, orjaškim kovinskim robotom za 13 Sentinels in rokoborskim ringom za neznano pretepačino.
Toda domačnost gor ali dol, ta šov enako kakor zadnja leta ostaja nizko na seznamu prioritetnih obiskov tukajšnjega gamerja. Praktično vse relevantno na njem je že videno in dejansko so na vsem smenju predstavili en sam izviren velik naslov, Left Alive. Če nisi ravno na izletu po Japonski oziroma privzeto ne gojiš žgočega zanimanja za kosooki softver, ti res ni treba dajati dobrega jurčka. Je Švaba bližji, kompletnejši in razumljivejši.



Predstavili so več predelav starejših špilov za PS4. S PS3 in vite prihaja še lepša hodi-v-desno fantazijska sekljačina Dragon Crown Pro, ki bo nudila spletno igranje z obstoječima inačicama. PS VR bo deležen izvedenk robotščin Gungrave in Zone of the Enders 2nd Runner s PS2. Za časa smenja pa je v spletno trgovino prišel Final Fantasy IX.



Left Alive je največja novost s TGSja 2017. 'Preživetvena akcijska streljanka' za PC in PS4 pride naslednje leto. V razbiti futuri bomo izbirali med tremi igralnimi liki, ki bodo samevali v uničenem ruskem mestu. Streljali bomo tako peš kot iz hodečih tankov wanzerjev iz sveta serije Front Mission. Omenjajo njih krajo sovražnikom in izdelavo orožij, kaj več pa ni znanega.





Demonske dečve so le majhen utrinek iz pravega ognjemeta cosplayerjev, ki z garažnimi in profesionalnimi rekviziti poustvarijo like iz nebroja iger ter animejev. In so na to neznansko ponosni!

21. novembra pride samostojni izvleček Final Fantasyja XV, ki bo omogočil ribarjenje s kacigo PS VR. Trnek bo moč metati v jezera in tolmune ter debatirati z lepimi fantki iz osnovne igre.



DRUŽINA JE NAJVEČJA MOČ

FOX

PREMIERA

Nadarjeni







Prvi boji z Italijo

Vojno stanje je nastopilo v nedeljo o polnoči. Naše brodovje bombarira italijansko obal, naši hidroplani nad Benetkami. Nemčija je prerušila diplomatične stike z Italijo.

Zbogom, orožje

Stoletnica 'čudeža pri Kobaridu'



Konec oktobra 1917 so centralne sile na zahodu naše dežele dosegle silni preboj italijanskih bojnih črt, ki jih je ponesel skoraj do Benetk. **Grizli** si iz svoje kaverne ogleda eno od velikih bitk prve svetovne vojne.

Te dni mineva sto let od največje bitke, ki se je kadarkoli zgodila v naši deželi, silovitega preboja avstro-ogrskih in nemških čet pri Kobaridu. Na fronti, ki je dobila ime po tamkajšnji reki Soči, so se krvavi spopadi vlekli že dve leti. Ves čas so italijanske sile napadale utrjene gorske in kraške položaje sil habsburške monarhije, ki so jih branili vojaki z vseh koncev in krajev cesarstva, tudi mnogo Slovencev. Enajst velikih ofenziv so pretrpeli, vendar jim je uspelo ohraniti večino ozemlja. Takšna obrambna vojna ni mogla trajati v nedogled in septembra 1917 so poveljniki centralnih sil začeli kovati načrt za napad. Kar se je zgodilo oktobra, zahodna fronta ni videla vse od začetnih nemških uspehov iz leta 1914, in v Italiji je 'caporetto', laško ime za Kobarid, še danes sopomenka za katastrofalen poraz. Na drugi strani pa se je bitke prijelo ime čudež pri Kobaridu, saj je uspeh presegel vsa pričakovanja napadalcev.

Preludij k Soči

Razlog za prvo svetovno vojno ni bil sarajevski atentat na Franca Ferdinanda, marveč spletke v vladnih kabinetih evropskih sil. Človek, ki je bil verjetno najbolj odgovoren za začetek Velike vojne, je bil načelnik avstrijskega generalštaba, nesposobni Conrad von Hötzendorf. Srbiji je dotlej hotel napovedati vojno kar šestindvajsetkrat. Vendar še zdaleč ni bil edini, ki je iskal vojno. Nemci so kanili napasti Rusijo, ki se je naglo posodabljala in gradila železnice, s katerimi bi vojsko učinkovito mobilizirala. Francoze je skelel poraz iz leta 1871, ko so izgubili Alzacijo in Loreno, bali pa so se tudi rastoče moči nemškega kajzerja Viljema. Angleže je skrbela izgradnja železnice Berlin-Bagdad, ki bi Nemcem omogočila dostop do nafte. Z njo bi lahko izgradili mornarico, ki bi ogrozila britansko premoč. Rusi si vojne sicer niso želeli, a so v njej videli priložnost, saj bi hkrati ošibili Osmanski imperij in povečali vpliv med Slovani na Balkanu. Poleg velikih sil so imeli svoje ambicije še Italijani, Bolgari, Romuni ter seveda ZDA, ki so ravno začele močno prodirati na mednarodno sceno. Skratka, oder za krvavi ples je bil postavljen in ko je počilo iz Principove pištole, je strel odjeknil po vsem svetu.

Italija je bila pred vojno del trojnega obrambnega zavezništva z Nemčijo in Avstro-Ogrsko, vendar so se prek tehnikalij izmuznili obvezam. Pustili so se snubiti obema stranema, za antanto pa so se poleti 1915 odločili iz dveh razlogov. Prvi so bila obljubljena ozemlja, drugi pa predvidevanje, da je Avstro-Ogrska po hudih porazih v Galiciji in Srbiji na kolenih in da bodo proti njej dosegli lahko zmago. Podaniki kralja Viktorja Emanuela III. so se proti silam ostarelega Franca Jožefa II. borili na dveh frontah, alpski

Št. 17.658.

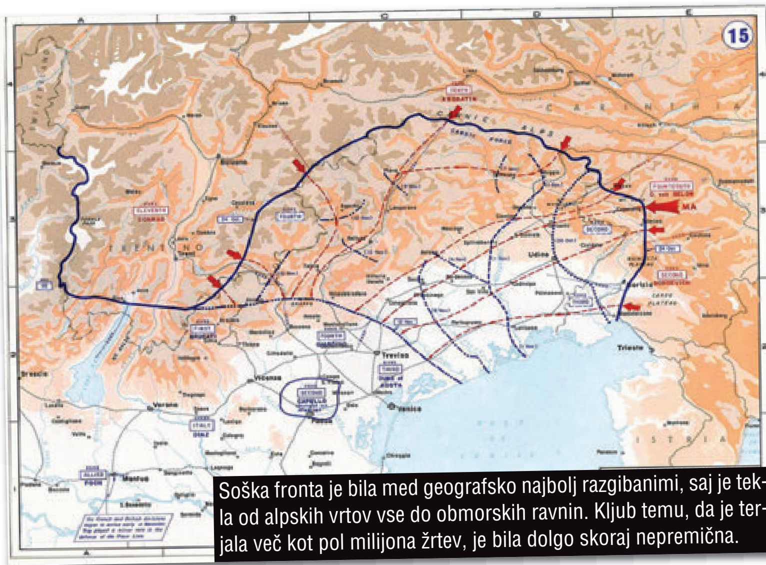
Rojaki!

Hudodelska Srbija je izzvala vojsko. Naš dobri vladar, cesar miru, je bil prisiljen potegniti meč, da izvojuje časten, trajen mir svojim narodom. Vojska zahteva velikanske žrtve od države in ljudstva. To občuti vsaka hiša v širni Avstriji. Drage volje polagamo zvesti Kranjci vse žrtve na oltar domovine. Naša dolžnost je pa, da olajšamo po svojih močeh usodo zapuščenih rodbin, ki trpijo pomanjkanje, ker jih je moral zapustiti reditelj, da gre branit domovino. Veliko je število takih rodbin v mestih, še večje pa na kmetih. Deloma je poskrbljeno po državnem zakonu iz leta 1912. za primerne podpore. Ostane pa še velik del za prostovoljno karitativno in socijalno skrb. Za Ljubljano se je uvedla v to svrho posebna akcija po lokalnih faktorjih. Za deželo pa se mora nujno osnovati primerna organizacija. Kajti pomanjkanje je čestokrat na deželi silno hudo. Deželni odbor, svest si svoje dolžnosti, stopa na čelo enotni akciji, ki naj se razprede po celi deželi.

Vsako županstvo naj sestavi odbor, ki bo v podporo deželnemu odboru. Odborom naj se po razmerah pritegne tudi požrtvovalno ženstvo. Po danih okoliščinah naj se odbori eventuelno sestavijo po župnijah. Ustano-

Takle je bil razglas v Ljubljani leta 1914. "Hudodelska Srbija je izzvala vojsko. Naš dobri vladar, cesar miru, je bil prisiljen potegniti meč." Slovenci, podaniki avstro-ogrske krone, smo se ob izbruhu sovražnosti znašli na strani centralnih sil, naša današnja ozemlja pa na frontni črti.

na severu in soški na vzhodu. Pomembna jim je bila predvsem slednja, saj je vrhovni poveljnik Luigi Cadorna skoval napoleonski načrt, kako bo z zavzetjem Gorice prodrl do Trsta in Ljubljane ter tako ogrozil Dunaj. Plan je lahko imel v dobi strojnic, bodeče žice in silne, zgoščene artilerije le eno posledico – na stotine tisočev mrtvih in pohabljenih.



Soška fronta je bila med geografsko najbolj razgibanimi, saj je tekla od alpskih vrtov vse do obmorskih ravnin. Kljub temu, da je terjala več kot pol milijona žrtev, je bila dolgo skoraj nepremična.



Italijanska vojska je v možeh praktično ves čas uživala premoč 2 : 1, bistveno slabše pa je bila založena s strojnicami in topovi. V času bitke pri Kobaridu je imela 850.000 vojakov, dočim je na avstro-nemški strani preboj izvedlo 350.000 borcev.

Krasna si, bistra hči planin

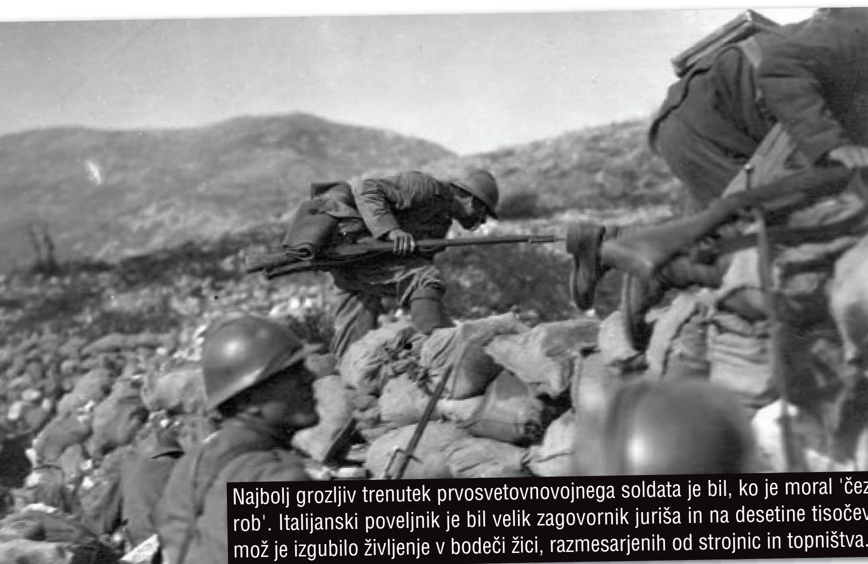
V vojni pred stoletjem sta bili sovražni sili vkopani v medsebojno povezanih rovih, obrambne linije pa so bile ponavadi vsaj tri. Med položaji je ležala nikogaršnja zemlja, razbrazdana od artilerijskih kraterjev. Bila je polna bodeče žice, ki je ustavljala pehoto, krile pa so jo strojnična gnezda in topništvo. V to temeljito pripravljeno mesoreznico so sprte strani pošiljale trope mladih, delno izurjenih nabornikov, običajno v čelnem naskoku. Napredovanje se je po vsaki ofenzivi merilo v metrih, nekatere obrambne črte pa se skoraj vso vojno niso premaknile. To se je dogajalo na razbrazdanem, hribovitem Krasu in na alpskih pobočjih, kjer so bili položaji zaradi jam in nagiba domala nezavzetni. Skalovje je pač nudilo izvrsten zaklon, visoki vrhovi pa pregled nad terenom.
Kljub vsemu temu je bil Cadorna povsem prepričan v uspeh. Domneval je, da se bo njegova vojska, dvakrat večja od sovražne, sprehodila čez obrambno črto načetih avstro-ogrskih čet. Taktične ukane in močna podpora so se mu zdele pritlehne in podle, saj vojak le z naskokom pokaže nezlomljivo voljo. Poleti 1915 so italijanske sile napadle na vsej črti med Krnom in Tržaškim zalivom. Kljub nekaterim uspehom je cesarska vojska zdržala in po prihodu okrepitev ter novega poveljnika, sposobnega Svetozarja Borojeviča von Bojne, tudi odbila laški nalet. Vzorec se je ponavljal naslednjih deset soških bitk. Kljub trmi in terorju, ki ga je Cadorna izvajal nad lastno vojsko, kriveč jo za neuspehe, mu je po petih porazih postalo jasno, da preboj ne bo mogoč brez topništva. Avstro-Ogrska je namreč držala izjemen obrambni položaj, imela je dovolj artilerije in solidno logistiko, saj sta šli čez one konce kar dve železnici.

Tod sekla bridka bodo jekla

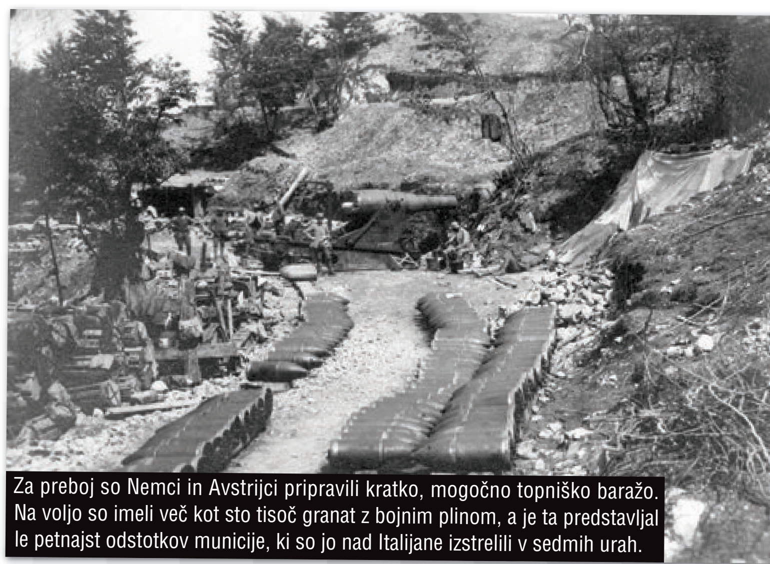
Spomladi leta 1916 je minilo že pet ofenziv brez vidnega uspeha Italijanov. Avstrijci so kmalu zatem izvedli tako imenovano kazensko ekspedicijo, ki bi s severa skozi Alpe prodrla do Benetk in laško armado ujela v žep. Skoraj jim je uspelo, nakar so jih makaronarji odbili praktično do izhodiščnih položajev. K temu je pripomogel znamenit napad Brusilova, ko so Rusi skoraj povozili avstro-ogrske sile v Galiciji. Hötzendorfu tako ni ostalo drugega, kot da vojaštvo premesti iz Alp na vzhod, Italijani pa so v tem zagledali dobro priložnost in v šesti ofenzivi končno zavzeli utrjeno Gorico. Del te bitke je znameniti spopad pri Doberdobu, ki je terjal mnogo življenj pretežno slovenskih branilcev. Čeprav je bil napad za Lahe razmeroma uspešen, velja za verjetno največjo izgubljeno priložnost vojne. Tedaj bi Cadorna resnično lahko prodrl do Ljubljane, saj je bila Vipavska dolina nebranjena. Vendar so Italijani tri dni čakali, von Bojna pa je tačas uredil in utrdil bojno črto. V naslednjem letu je sledilo pet velikih napadov, noben ni uspel. Enajsta bitka na Soči se je končala septembra 1917 z zasedbo Banjške planote.
Stanje v avstro-ogrskem cesarstvu je bilo kritično. Med slabim ducatom narodov, ki so živeli pod isto dvojno krono, je že tako prihajalo do nesoglasij. Pomanjkanje in žrtve, ki so jih prinesli spopadi, pa so strasti prignale do vrelišča. Poveljnik nemških sil Paul von Hindenburg je ocenil, da je edini način, da svoje zaveznike ohranijo v vojni, poraz italijanske armade. V septembru so si linijo ogledali nemški strokovnjaki in ugotovili, da zaradi topništva, vkopanega v votlinah, in močnih gorskih položajev najboljšo možnost za uspeh nudi napad s plinom. Kot primeren kraj za preboj so izbrali Bovec, saj je od tam v smeri proti Stolu tekla dobra cesta vse do Benečije. Borojeviću se je pridružil Otto von Below z novonastalo 14. armado, ki je združevala devet avstrijskih in šest nemških divizij. Svoje priprave so začele tudi zlovešče posebne enote iz nemške 35. plinske pionirske brigade.

In ti mi boš krvava tekla

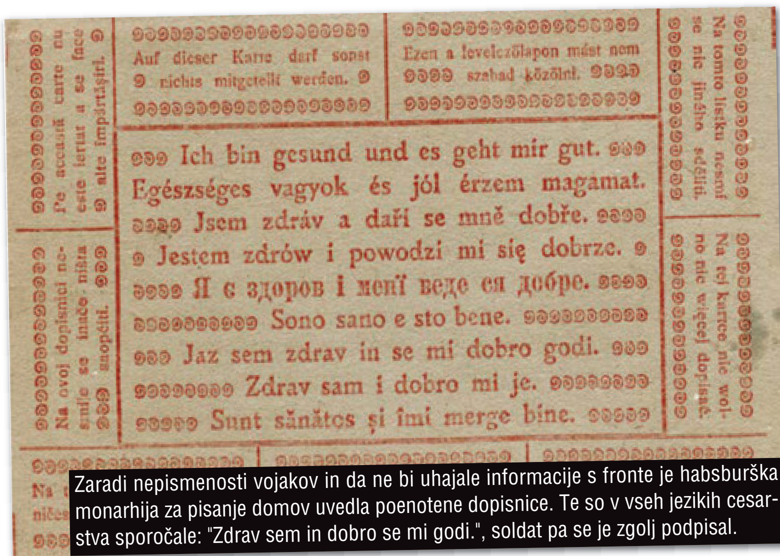
Cadorna je vedel, da se na Soči nekaj pripravlja. Slišal je, da centralne sile premeščajo vojsko z ruske fronte. Vendar je še vedno užival veliko prednost v možeh, ki so držali izvrstne obrambne položaje, zato si s tem ni belil glave. Pričakoval je samomorilski frontalni naskok na vrhove planin, kot jih je rad izvajal tudi sam, ne napada po dolini, ki je bil nemogoč zaradi utrjenih gorskih pozicij. Na drugi strani sta von Below in Borojević svoje sile skrbno skrivala. Vojaki so bili pripravljeni, trenirani v novi jurišni taktiki, ki je predvidevala napredovanje brez ustavljanja za ščitenje bokov – to naj bi opravil drugi val pehote. Pripravljene so imeli ročne granate, plamenometalce in strojnice, zbrali so municijo za hitro, a silovito baražo in, seveda, bojni strup. Med njimi je bil eden od junakov bitke, poročnik Erwin Rommel, ki je imel nalogo s svojo četo zasesti vrhove Kolovrata, Stola in Matajurja.



Najbolj grozljiv trenutek prvosvetovnovojnega soldata je bil, ko je moral 'čez rob'. Italijanski poveljnik je bil velik zagovornik juriša in na desetine tisočev mož je izgubilo življenje v bodeči žici, razmesarjenih od strojnic in topništva.



Za preboj so Nemci in Avstrijci pripravili kratko, mogočno topniško baražo. Na voljo so imeli več kot sto tisoč granat z bojnim plinom, a je ta predstavljal le petnajst odstotkov municije, ki so jo nad Italijane izstrelili v sedmih urah.


Auf dieser Karte darf sonst nichts mitgeteilt werden.

Ezen a levelezőlapon mást nem szabad közölni.

Ich bin gesund und es geht mir gut.
Egészséges vagyok és jól érzem magamat.
Jsem zdráv a daří se mně dobře.
Jestem zdrów i powodzi mi się dobrze.
Я є здоров і менї веде ся добре.
Sono sano e sto bene.
Jaz sem zdrav in se mi dobro godi.
Zdrav sam i dobro mi je.
Sunt sănătos şi îmi merge bine.

Na tomto lístku nesmí se nic jiného sdělit.

Na tej karce nie wolno nic więcej donosić.

Pe această carte nu este iertat a se face alte împărtăşiri.

Zaradi nepismenosti vojakov in da ne bi uhajale informacije s fronte je habsburška monarhija za pisanje domov uvedla poenotene dopisnice. Te so v vseh jezikih cesarstva sporočale: "Zdrav sem in dobro se mi godi.", soldat pa se je zgolj podpisal.


Pri Kobaridu so se proslavili nemški jurišniki s svojimi agresivnimi taktikami. Rommel je denimo s svojo četo sto petdesetih mož v dveh dneh zasedel štiri gore, zajel devet tisoč ujetnikov in skoraj sto kosov artilerije, sam pa je izgubil le šest vojakov.

Načrt je predvideval zaplinjenje celotne Soške doline od Bovca do Tolmina ter od Kaninskega podgorja do Žage. Tako se je idilična alpska dolina v noči na 24. oktober spremenila v pekel na zemlji. Ob dveh zjutraj je megleno noč obsijala svetloba topov. Nad nasprotnika so poslali prvo salvo granat s strupom, nanje pa se je z nasprotnim obstreljevanjem odzvala obramba. Vendar je bil odpor kratkotrajen, kajti plin je opravil delo. Oblak je pronical v jarke in kaverne ter moril italijanske vojake. V nekaj minutah po kemičnem napadu je bilo mrtvih že blizu tisoč branilcev, ostali so se pognali v paničen beg. Zjutraj je avstrijsko topništvo znova sprožilo silovit ogenj, tokrat z eksplozivnimi granatami in šrapneli, ki so trgali bodečo žico. Dve uri kasneje je napadla pehota, med njimi veliko Štajercev. Odpor so zlomili po krvavi uri spopadov s pomočjo mariborskega 26. strelskega polka.

Kri naša te pojila bo

Po začetnem preboju je vojska centralnih sil naglo napredovala v smeri Bovca, Kobarida in Tolmina. Do konca prvega dne so prečkali kar petindvajset kilometrov! Kmalu so zasedli okoliške vrhove, tri dni po začetku ofenzive pa je padla gora Breški Jalovec. Po tej izgubi je Cadorna dokončno priznal poraz in zaukazal splošni umik vse italijanske vojske. V naslednjih dveh tednih so avstrijsko-nemške sile prodrle skoraj do Benetk, kjer pa je bila široka reka Piava za izčrpane čete prevelika ovira. Obe strani sta tam utrdili položaje in stanje je ostalo nespremenjeno skoraj do konca vojne. Na vsak način je bila bitka pri Kobaridu krvava. V njej je umrlo ali bilo ranjenih 70.000 vojakov Avstro-Ogrske in Drugega rajha, Italija pa je z ujetniki in pobeglimi vred izgubila več kot 700.000 borcev.

Čudež pri Kobaridu je bil največji poraz v italijanski zgodovini in eden največjih v vsej vojni. Protesti so osovraženega Cadorno prisilili k odstopu, nadomestil ga je Armando Diaz. Odtlej so bile čete postavljene obrambno in Italijani so se začeli bistveno bolj zanašati na pomoč drugih članic Antante. Zaradi silnega poraza so slednje organizirale vrhovni zavezniški svet, ki je usklajeval spopade na vseh frontah, v Italijo pa so Angleži in Francozi napotili dvanajst divizij. Centralne sile so slavile uspeh, vendar strateško gledano ni bil zelo pomemben. Zmaga je bila namenjena predvsem temu, da je Avstrija ostala v vojni, kar je bil pravzaprav von Hindenburgov cilj. Hkrati je rabila kot poligon za preizkus svežih tehnik plinske borbe in novih pehotnih jurišnih taktik. Te so se izkazale kot pomembne v zadnji nemški ofenzivi in so bile ključen gradnik kasnejše doktrine bliskovite vojne v naslednji vojni.

Sovražna te kalila bo

Italija je na obletnico poraza pri Kobaridu, 24. oktobra 1918, sprožila svoj protinapad, bitko pri Vittorio Venetu. Ko so tri dni kasneje prečkali Piavo, je von Bojna ukazal protinapad na mostišče, a mu je vojska odrekla poslušnost. Naslednji dan je samostojnost razglasila Češkoslovaška, še dan za tem Država Slovencev, Hrvatov in Srbov. Konec meseca je unijo zapustila Madžarska, kar je dokončno razbilo avstro-ogrsko monarhijo. Zaukazan je bil splošni umik in Italijani so lahko nemoteno napredovali. Trst, ki je bil primarni cilj ofenziv tri leta poprej, so zasedli v začetku novembra in dan kasneje, 4. novembra, sklenili premirje. Italijani so dobili Južno Tirolsko, Trst, Gorico, Dalmacijo, Trbiž, Soško dolino in Primorsko. Izguba glavnega zaveznika je prisilila Nemčijo, da je zaprosila za premirje in 11. 11. 1918 se je prva svetovna vojna končala. Pol leta kasneje so vsi udeleženi podpisali Versajski sporazum, ki se je Nemčiji zdel krivičen in sramoten. Razlog za naslednji spopad je prišel sam od sebe.

Bitka pri Kobaridu za Slovenijo kot deželo ni imela velikega pomena. Plačali smo krvavi davek, na tisoče ljudi je bilo izseljenih ali ubitih v navzkrižnem ognju. Nekateri veterani te bitke so postali jedro jugoslovanske vojske, toliko več jih je brezimno umrlo v kraškem skalovju. V njej smo si pridobili nelaskavi naziv bojišča z rabo bojnih plinov. Bila je labodji spev nekoč mogočnega cesarstva, ki je pokalo po šivih in iz katerega je vzklilo mnogo novih dežel. Nenazadnje je rabila za ozadje mnogih knjig, recimo Hemingwayeve mojstrovine Zbogom, orožje, ki je temeljila na njegovih lastnih izkušnjah. Bitka je bila eden sklepnih delov Risorgimenta, gibanja za zedinjenje Italije, in je radikalizirala tamkajšnjo politiko tako na levi kot na desni. Predvsem pa je bila veliko morišče v čudoviti, toda peklensko nevarni pokrajini. Danes spomin na vse te dogodke ohranja obiska vreden Kobariški muzej.


Med prvim napadom so centralne sile uporabile bojni plin. Fosgen je bil smrten, klorazin pa je prodrl skozi vse filtre ter s kihanjem in bruhanjem prisilil vojaka, da je snel masko. Kombinacija je bila grozljiva in povzročila paniko med branilci.


Italijani so imeli tudi več topov kot Avstrijci, a so bili običajno slabše izdelave, manjšega kalibra in so imeli manj municije. Od šeste bitke naprej so več vlagali v težje modele, kot je ta 305-milimetrska oblegovalna havbica.



Iz Afrike do Štajerske: LordFebo poroča o težavi, ki je od muh, Grizli pa se spominja rojaka, ki jo je podkuril nemškutarjem.

Kaj je muha cece?

Med krivci za revščino podsaharske Afrike znamo našteti vse mogoče dejavnike, od izkoriščanja s strani razvitega sveta prek lokalnih diktatorjev do podnebnih neprilik. A četudi so beli in črni politiki ter suše zagotovo sokrivi, nosi pretežno odgovornost za tamkajšnji stradež muha cece. Oziroma zgolj cece, kajti izraz sam po sebi v bantujščini pomeni muho. Gre za mušjeličnega parazita velikosti poldrugega centimetra, ki se tako kot obadi hrani s krvjo sesalcev. To seveda ni katastrofično, vendar žuželka skoraj ekskluzivno nosi v sebi bičkarje tripanosome. Dotični pri ljudeh povzročajo spalno bolezen in pri živalih tako imenovano nagano. Problematična je zlasti slednja, ki pomori vso domačo živino, cepivo pa ne obstaja. Ne samo, da posledično ni mesa in mleka, tudi poljedelstvo trpi, saj so kmetje primorani v ročno motikanje. Cece vsako leto povzroči nekajmilijardno škodo in hromi gospodarstva več kot dvajsetih držav.
Insekt takisto smrtno okuži človeka. Spalna bolezen, po kateri je muha najbolj znana, ogroža okoli sto milijonov Afričanov od Gane prek Konga do Tanzanije. Povzročitelj, ki domuje v žuželčlji slini, ob piku po krvi odpotuje v bezgavke, v srce in celo v možgane, bolnik pa postane utrujen in pogosto globoko zaspi sredi dneva. Smrt zaradi odpovedi organov nastopi po nekaj bolečih mesecih. Zdravljenje v zgodnji fazi je načeloma uspešno, vendar ni poceni, zato vseeno umrje nekaj tisoč obolelih na leto, medtem ko so epidemije v preteklem stoletju terjale stotisoče življenj.
Zanimiva je zgodba o današnji razširjenosti cece. Koncem devetnajstega stoletja so italijanski zavojevalci v Eritrejo prinesli govejo kugo, ki se je hitro razširila in v relativno kratkem času pobila milijonske črede sodoprstih kopitarjev srednje Afrike. To je med tamkajšnjimi plemeni sprožilo apokaliptično lakoto. Med ostalimi sta pomrli kar dve tretjini Masajev. Prostrano ozemlje je ostalo brez prebivalcev in pašnike ter obdelovalne ravnice je vzela nazaj narava. Razraščenost grmovja je nesluteno namnožila smrtonosne muhe, ki ličinke odlagajo na točno tako podlago. Dobršen del izpraznjene dežele nikoli več ni bil poseljen. Ironično je prenekateri naravni park, kjer ljudje ne živijo, med drugim znameniti Serengeti, omogočila prav cece.
Dandanašnji se lokalne skupnosti in Svetovna zdravstvena organizacija na vse kriplje borijo proti krilatemu parazitu. Pesticidi se niso izkazali za uspešne, preprosta in poceni metoda so klasične limanice, najbolj pa deluje sterilizacija samcev. Te spuščajo nad problematično krajino, s čimer znižajo rodnost. Na tak način so na primer docela izničili muho na Zanzibarju. Ves čas pa delajo tudi na obrambi zoper neposrednega povzročitelja bolezni in ravno pred kratkim so zmutirali neko bakterijo, ki onemogoči zločesto tripanosomo. Največji podpornik iskanja cepiva je z vloženo milijardo fundacija Billa in Melinde Gates.



Cece je muha, ki se za razliko od naših ne pase po dreku ali sadju, marveč pije toplo kri. Pri tem žrtev okuži s smrtonosnim enoceličarjem, ki onemogoča živinorejo v dobršnem delu Afrike.

Kdo je bil general Maister?

Rudolf Maister, imenovan tudi Vojanov, je bil polkovnik s pooblastili generala in neoromantični pesnik, ki je po prvi svetovni vojni iz rok Avstrije iztrgal Spodnjo Štajersko in Prekmurje. Zaradi te priključitve 23. novembra obeležujemo državni praznik. S prevzemom oblasti v Mariboru leta 1918 je namreč postal simbol narodne zavesti, zaradi česar je bil v času bratstva in enotnosti nekoliko zamolčan. Možak se je rodil leta 1874 v Kamniku, kjer je moč danes obiskati njegovo rojstno hišo, vojaško pot pa je začel na dunajski kadetski šoli. Zaradi nacionalnih prepričanj je zašel v težave in ga je moral pred arestom rešiti dr. Anton Korošec, ki je posredoval pri cesarju. S činom stotnika je bil premeščen k črnovojnikom (nekakšni avstro-ogrski teritorialni obrambi, ki je skrbela za podporo) v Celje in kasneje v Maribor, kjer je sčasoma postal poveljnik Črne vojske št. 26.
Jeseni leta 1918 je bila velika vojna pri koncu in na zemljevidu Evrope so že nastale nove tvorbe, med njimi Država Slovencev, Hrvatov in Srbov. Konec oktobra so Avstrijci obelodanili namen, da bi Spodnjo Štajersko ohranili v svoji posesti. Maister je dan kasneje Maribor razglasil za jugoslovanski in prevzel vojaško poveljstvo nad mestom in okolico. Njegov mandat je potrdil Narodni svet in mu podelil pooblastila generala. Nemška populacija je že dva dni kasneje ustanovila Schutzwehr, zeleno gardo. Kot odgovor na to grožnjo je Maister izvedel mobilizacijo in zbral približno 4000 vojakov in 200 oficirjev. S tem je postal prvi poveljnik slovenske vojske, četudi v okviru Države SHS. 23. novembra je s svojimi možmi razorožil zelenostražnike, le dan preden so ti hoteli enako storiti njim. Teden zatem je že začel s hitro vojaško akcijo in zasedel vso slovensko govorno območje med Dravogradom in Radgono, kljub nasprotovanju vlade v Ljubljani. Po nekaj manjših spopadih z Avstrijci je podpisal premirje 13. februarja 1919.



Čvrst, odločen in prepričan v svoj prav, hkrati pa romantična duša. General Rudolf Maister Vojanov naj bi utelešal čednosti slovenskega naroda.

Vendarle stari Rudolf ni bil brezmadežni heroj. 27. januarja 1919 je v Maribor prišla ameriška delegacija, da bi z Maistrom določili meje. To je sprožilo proteste Nemcev, nanje pa so Maistrovi vojaki streljali. Po eni inačici so odprli ogenj brez provokacije, po drugi so demonstranti, oblečeni v uniforme zelene garde, streljali prvi. Mrtvih je bilo devet protestnikov in približno dvajset hudo ranjenih, kar se je v zgodovino zapisalo kot mariborska krvava nedelja. Premirje z Avstrijo je trajalo do aprila, ko so jugoslovanske sile spet napadle. Prodrle so skoraj do Celovca, kjer pa so bile temeljito poražene. Njihov umik se je ustavil šele pri Dravogradu, medtem ko je Vojanov pomagal držati linijo pri Slovenj Gradcu.
Po tem porazu je ljubljanska vlada mobilizirala vse sile in zasedla večino Celovške kotline. Kljub vojaškemu uspehu so se Jugoslovani umaknili zaradi francoske diplomacije, ki je zahtevala nemoten Koroški plebiscit. Ta je v veliki meri pomenil konec kariere generala Maistra, saj se je kmalu po njem – in zaradi pritiskov vlade – umaknil v zasebno življenje, kjer je leta 1934 umrl. Vendar danes njegov pomen ni le v obrambi severne meje. Zaradi politične situacije je enostavno bolj primeren lik za čaščenje kot na primer komandant Stane, čeprav je slednji dejansko poveljeval samostojni slovenski vojski. Poleg tega je Rudolf nosil čedne brke, sabljo in uniformo, zaradi česar ga je toliko laže posaditi na bakrenega konja. Danes ga lahko občudujemo na več krajih po državi, pogovorno je recimo znan kot Konj pred Ljubljansko železniško postajo, njegov kip krasi zgradbo ministrstva za obrambo. S kipi in obeležji ga slavijo v rojstnem Kamniku, v Prekmurju in na Štajerskem, v novejšo zgodovino pa so se zapisali mariborski protesti na Maistrovem trgu.

Pri škatlarjevih

Sanja se mi ne, kdaj sem v špilih odprl prvo škatlo z dobrotami ali loot box. Kronisti pravijo, da so s tem začeli Kitajci v neki obskurni mmojski igrici ZT Online, kjer si za drobiž kupil ključ in z njim odklenil skrinjo naključne robe, od orožij do pokrival. (Mogoče se ji zato reče na-ključna. :)) A dejansko to sploh ni pomembno. Bolj važno je, da posode, ovitke, zaboje in vsakovrstne druge votlosti te dni najdem v vsemogočih videoigrah. Najbolj seveda v brezplačnih, kjer so se začele in kjer imajo nekaj smisla. Razvijalci si morajo povrniti stroške in za to je več možnosti, če ljudje nabavljajo škatle z randomizirano vsebino, namesto da bi kupovali le točno želene reči. Ker na ta način pač kupijo več! Zato je tega na mobilnikih kot peska in trave, od strateških Clashev, ki jih v oglasih igrajo hude manekenke, v resnici pa očalasti računovodje, do osnovnošolcev, ki so od staršev dobili ta nov iphone, "da se bo dalo ljubega sinčka poklicat." Nokia 3310 namreč signala ne lovi enako dobro ;).

Na loot boxe načeloma nisem alergičen, dokler ne začno vplivati na plačljive igre. Ampak ravno to se zadnje čase dogaja. Zgledi vlečejo in ko so se ljudje navadili, da v nalinijskih štacunah s kodami kockajo celo s kupovanjem Steamovih kod, je sledil vstop v velike igre, za katere odštejeŠ 60, 70 evrov. Veš, kaj imajo skupnega Forza 7, Middle-earth: Shadow of War in Star Wars: Battlefront 2? Na prvi pogled ne dosti. Prvo je dirkačina, drugo akcijska avantura v odprtem svetu in tretje večigralska prvoosebna streljanka. Pa vendar jih nekaj druži: tako je, loot boxi. V Forzi iz njih padajo oprema za dirkača, avtomobili in modifikacije dirk. V Shadow of War ti dajo raznorazne orke za armade, s katerimi braniš dele zemljevida. V Battlefrontu pak tamkaj najdevaš sposobnosti in orožja.

To ni več kozmetika kot v Overwatchu, kjer si deležen zgolj ukrasnih kožic, izjav in sličnega, kar na igranje ne vpliva. Prišli smo do točke, kjer kockaš z vložkom lastnega časa in spretnosti, ki si ju pretočil v igro, namesto da bi ju uporabil, kakor ti sam želiš. V Battlefrontu 'zvezdne karte' iz loot boxov neposredno vplivajo na obnašanje tvojega vojščaka, in to v skladu z redkostjo. Bolj kot je karta legendarna, močnejši je učinek, kar te seveda navaja k temu, da odpreš več škatel. Kjer kakopak vstopi zaslužkarski hakeljc: njih oziroma valuto zanje si lahko kupiš s pravim denarjem. Pri Forzi 5 se mi to ni zdel problem, kajti vsi avti so bili nabavljivi na običajen način. Če si si omislil najhudejši ferrari brez znanja vožnje, si itak pušil. V sedmici pač je težava, saj za igralno prislužen cekin preprosto ne moreš kupiti vseh štirikolesnikov, marveč številne najdeš samo v šatuljah. To bodisi terja odštetje evrov, bodisi po nepotrebnem zavlačuje postopek in ga veže na srečo. Ni lepšega, kot ko izkupiček dvajsetih dirk rukneš za en sam box, iz katerega prejmeš smrdljiv piš vaginalnega dima. Resnično me čudi, da avtorske skupine, kot je Turn 10, v takih primerih sklonijo glavo pred menedžerskimi odločitvami od zgoraj.

Psihologija, ki tiči v ozadju teh škatel, je preprosta. Iz iger smo pri običajnem udejstvovanju deležni nagrade za nize dejanj. Naj bo to spretno umikanje in streljanje v šefa, raziskovanje temnice, na koncu katere čakajo smaugovske dragotine, odkritje skrivnosti ali novega dela sveta, nabranje izkušenj v zameno za potolčene kanalje ali rešeno uganko ... Brez nagrad bi bilo igranje manj zanimivo in špili, ki imajo premišljeno razmerje med vložkom in izplenom, nudijo dober občutek. To temelji na biologiji možganov, v katerih posebni nevroni izločajo snov dopamin. Več kot ga je, bolj fajn nam je, in veliko ga nastane pri dobri jedači, kavsu, levelupu, pridobitvi ultimativne sablje ... Kleč je v tem, da pričakovanje nagrade poveča nivo dopamina. Ko je tovrstna negotovost na višku, je na višku tudi količina dopamina v telesu.

Loot boxi delujejo podobno, saj nikdar ne veš, kaj boš iz njih dobil. Tisti trenutek slasti, ko ga odpreš in zagledaš vsebino, aktivira dopaminske nevrone v možganih in prevzame nas občutek evforije. Slednjega avtorji iger krepijo z bleščečimi, spektakularnimi animacijami, ki dajo vsaj vizualen občutek vrednosti robe, na primer kart v Hearthstonu. To nadomesti šumenje staniol papirja in vonj frišnih kartončkov iz dobe, ko je bil v modi Magic: The Gathering. Na to se spoznajo, saj so z motrenjem igralcev dojeli, da je vznemirjenje največje v okviru parsekundnega prizora. In četudi s početjem nehamo, ta še dolgo ostane v nas v obliki tleče želje. Raziskave na živalih so pokazale, da so le-te vsevdilj poustvarjale situacijo, v kateri so bile nagrajene.

Tako je torej s tem. Mi plačamo veliko deset evrov za špil, nakar smo v njem deležni izbire med umetno podaljšanim časom igranja na rovaš šatulj z 'dobrotami' in hitrejšo pridobitvijo slednjih s plačilom. Založniki nas hočejo s tem sprevrženo prepričati, da z denarnim vložkom privarčujemo na času, ki je najdragocenejša in nepovratna dobrina. Kot rečeno, dokler je to omejeno na brezplačnice, ni težave, čeprav se mi zdi obravnava, kot da sem opica v kletki, ipak podcenjevalna. Ko pa nas s tem začno masovno obmetavati v velikokalibernih titulah, vrag vzame šalo, prijem pa se pridruži ostalim podlostim, kot so ukinitev priročnikov, gromozanske zaplate na dan splovitve in enake cene digitalnih edicij kot fizičnih. Kako simpatično potemtakem, da bo brez mikrotransakcij ravno špil, v katerem je odpiranje zabojev najbolj povezan del izkušnje: Assassin's Creed Origins ...

Sneti



V vse več igrah je napredovanje vezano na škatle, ki jih odpira neviden, žleht Zmago Batina ...



Otroškodušni LegoFego nad aktualnim kockavim projektom ni pretirano navdušen.

Kot prenekatero zgodovinsko skupnost, od vikingov do kavbojev, je holivudska industrija zabave v svet ponesla tudi tipsko podobo zajebanih japonskih ašašinov, izvirno imenovanih šinobiji. Filmske predstave zamaskiranih napadalcev s katanami in metalnimi zvezdami so praviloma zapretiravane, če ne kar fantastične, ter v prvi vrsti namenjene mlajšim gledalcem. Privlačni so zlasti sodobni zakutani bojevniki, saj fantje v sanjarjenjih ne skačemo po strehah fevdalne Okinave, marveč z akrobatsko-pretepaškimi veščinami zavdajamo težakom, čefurjem in direktorjem. Ni čudno, da imamo starostniki že tri desetletja na sekretu plakat Michaela Dudikoffa, ki je prototip zapadnega nindže in si zasluži najmanj kip, če že ne praznika. Mlajši rodovi za enega in edinega ameriškega šinobija žal ne vedo, kajti njim so glas nindžitsuja oznanile mutirane renesančne želve iz njujorške kanalizacije. Najmlajšim pa visokozvenečo besedo v ušesa polagajo danski kockarji.

NINDŽA STRIČKI MOŽIČKI

Sodobna deca je brez kakovostne domišljije in za igranje potrebuje vsebinsko podlago, zato so mnogotere igrače umeščene v razdelan širši univerzum stripov, risank in filmov. Lego pozna veliko licenčnih zgodb, kot so Vojna zvezd in DCjevo ter Marvelovo bajeslovje, a goji prav tako lastne multimedijske blagovne znamke. V preteklem desetletju so bili uspešni Bionicli, prodajni hit zadnjih let pa je tematika Ninjago (prebrano nindžágo in ne nindža-gou), pospremljena z uspešno risano nadaljevanko, stripi in knjigami. Gre za zmešan svet starojapanskih motivov in modernih tehnologij, v katerem se krožek šestih nindž pod mentorstvom mojstra Wuja uri v disciplini spindžitsu. Fantje in dekle osvajajo vsak svoj element narave ter varujejo otok pred neprijatelji. Njihovih sovražnikov se je od leta 2010, ko se je serija rodila, zvrstila dolga vrsta, ki zajema kačonarje, nindroide, okostnjake, vojsko iz kamna in klasične kriminalce. Toda en zlikovec je venomer prisoten: Lord Garmadon.
Izročilo pravi, da Garmadon ni bil vselej hudoben. V resnici je Wujev brat, ki ga je z zlom okužila kača strupenjača, ki jo je še poprej pičil strupajek. Možaku je nato zrasel dodaten par okončin, kar je predpriprava na vihtenje štirih bajeslovnih orožij: meča ognja, nunčakov strele, kose potresov in šurikenov ledu. Nekje vmes je zlobnežu uspelo zaploditi sina Lloyda, a odkar ga je skušal preusmeriti na temno stran, mali živi z materjo samohranilko. Poreklo fantu kajpakda povzroča težave, vendar je vesolje zanj našlo pomembno vlogo. Je namreč izpolnitev prerokbe o ultimativnem zelenem bojevniku, ki edini ume obvladovati energijo in pregnati temo. Na podlagi tega scenarija je Lego ustvaril sedem sezon animiranke in več kot sto otipljivih kompletov, med drugim družabno igro z vrtavkami. Zdaj pa se je spindžitsu pojavil še na srebrnem platnu in koj zatem v spremljevalni videoigri.



Imamo Ninjago kocke, imamo Ninjago film po Ninjago kockah, imamo Ninjago igro po Ninjago filmu po Ninjago kockah in seveda imamo tudi Ninjago kocke po Ninjago filmu po Ninjago kockah.

FILM LE ZA OTROKE

Celovečerni film ni del kanona, ki ga je vzpostavila risanka na Cartoon Networku, dasi je podlaga enaka. Določene dele štorije zapelje po svoje, dogajanje pa je postavljeno v zgodnji čas, ko so raznobarvni najstniški nindže še v Wujevem uku. Kljub neizpopolnjenosti v spindžitsuju uspejo s svojimi tanki, letalniki in roboti vedno znova odbiti napade Garmadona. Ta živi v bližnjem vulkanu, se znaša nad svojimi generali in brez posebnih namenov neumorno, a jalovo juriša nad mesto Ninjago. Ponavadi s soldatesko morskih psov, ker ti so privzeto orožje za znašanje nad kopenčani. Branitelje zato prebivalci po božje častijo, ne vedoč, kdo nindže v resnici so. Niti hudobnež nima pojma, da se pod zeleno masko skriva pridelek njegovih žlez. Odnos Lloyda s fotrom, ki se časoma zbistri, deluje nalik onemu od Skywalkerjev, zato vse skupaj sliči na zmešanico Power Rangerjev in Vojne zvezd.
Predstava sledi receptu Lego Muvija in Batmana, kar pomeni verodostojen videz, ki kljub računalniški grafiki deluje kakor koračno zajeta animacija plastičnih stričkov in kock. Vseeno nekomu, ki je videl oba predhodna slikosuka, podoba ni več tako specialna kot pred tremi leti. A večja težava je, da film vobče ne prinese ničesar novega. Emmetova dogodivščina je bila poleg tehnične revolucionarnosti tudi vsebinsko remek delo: okvirna zgodba, dobro sporočilo, lunapark raznolikih svetov ter nepozabna


Lloyd si je prisvojil film, kajti vse se suče okoli njega, njegovega fotra, njunega odnosa in prerokbe o zelenem nindži. Kai, Cole, Zane, Nya in Jay so ob strani.


Zamahovalnega in brcajočega mlatenja je kar nekaj. Tudi smešnost obstaja in pri njej prednjači Gargamon. Vseeno je dobrih delov mnogo premalo.



Določeni prizori so zaradi verodostojne podobe res dobri. Kdaj bodo lego igre imele tako grafiko namesto plastične?



Poleg tipskega tekanja naokoli sedejo nindže tudi v svoje bojne stroje, s katerimi delajo piv-piv-piv po zavojevalcih. A kakšnih še nevidenih načinov pa ni. Baje so špil udejanjili v pol leta.

pesem. Šišmiš ni presegel nič od tega, je pa dostavil prijetno in jako duhovito gothamsko zgodbo. V tretje se igrani okvir (z Jackiejem Chanom) vrača, a vse skupaj je le kopija od kopije z neprepričljivo, plitko fabulo ter slabotnim zaključkom. Kajpakda ne moremo vselej pričakovati presežka in če novi lego film ni boljši od prejšnjih dveh, še ne pomeni, da je zanič. Ampak resnici na ljubo me je tale izdelek razočaral že med gledanjem. Morebiti sceloma dogaja angleškim devetletnikom, ki znajo na izust povedati, kakšne barve je Kai in kateri element vihti Nya. Slovenskim bo manj, saj zaradi ohrnosti Warnerjevih bratov ni sinhronizacije. Večji in odrasli otroci pa se bodo pozabavali ob nekaj dobrih kolosalnih bojih z Mijavtro ter se nasmehnili par štosom, drugače pa zehali ob generičnem odvijanju in zavijali z očmi ob često posiljenem duhovičenju. Resda je Ninjago že v štartu ožje zanimiva tema, toda vseeno bi lahko bila bolje izkoriščena. Razen Lloyda, Garmadona in Wuja imajo vsi ostali liki izrazito postranske vloge, komedijantski posojevalci glasov ne razvijejo svojega potenciala ter nenazadnje je to prvi lego film brez masterbuilderstva oziroma sestavljanja. Palec dol!

Interaktivni spindžitsu

Drkamožni spindžitsu že obstaja, a Ninjago Movie Videogame je prvi velik naslov po uveljavljenem legoidnem šimlju. Kaj to pomeni, ve že poslednja stara teta, saj smo v dvanajstih letih videli blizu dvajset enakokopitnih, ali po svoje vselej privlačnih pisanic. Stricki poskakujejo po barvitih poligonastih nivojih ter simpatično razsuvajo neprijateljske figurice in okoliški inventar. Čepki se usipljejo od vsepovsod, kocke letijo po zraku in destrukcija je slastno radostna. Napredovanje je gladko, kajti ne ugančice, ne ovire, ne sovražnički ne predstavljajo iziva, zato so te arkadice primerne za vsakogar. Za nameček je sorta znana po odličnem igranju v dvoje. Dotični špilež seveda sledi filmu v enaki maniri, kot je pred leti Lego Movie the Videogame. To pomeni, da gremo vkup z bojevniki skozi v kinu videno zgodbo, od mestnega spopadanja z Garmadonovo armado prek raziskovanja Neprehodne džungle in Templja krhkih temeljev do zaključnega soočenja z Mijavtro.
Lego špili, storjeni po filmih, so praviloma najmanj privlačni, saj ni nobenih presenečenj in igranje je često posiljeno v slikosučno rdečo nit in lokacije. Ninjago sodi v ta razred, pri čemer film ni kdovekaj in že tako ali tako sama tematika sede zgolj fantičkovskim navdušencem nad dotičnimi igračami. Nindže se v raznolikosti, početju in razgibanosti pač ne morejo meriti z različnimi pojavami DCjevega ali Marvelovega sveta in Dimenzij. Lloyd in njegovi kolegi so enakolični zamasikranci, ki ne letajo, ne žarčijo in ne menjajo oblik. Strelja le eden, zvečine pa se fizično mikastijo ter delajo akrobatske karafeke. Igra sicer predstavi mnoge pretepaške poteze in vadišča za njih uk, a v resnici rezultat niso komboti z nizanjem tipk. Preprost knofodrk ostaja, le da se borec na zaslonu včasih helikoptersko vrti, drugič se odbija od nasprotnikov kot žogica v fliperju in tretjič nepridiprave razmetava v počasnem posnetku.

Prvi del igre je svetel in pisan, čemur sledijo temačni nivoji. Šablona je poznana: z izmenjavanjem dveh ali več figuric odstranjuj ovire, uničuj objekte, sestavljaj nove, odpiraj prehode, plezaj ...



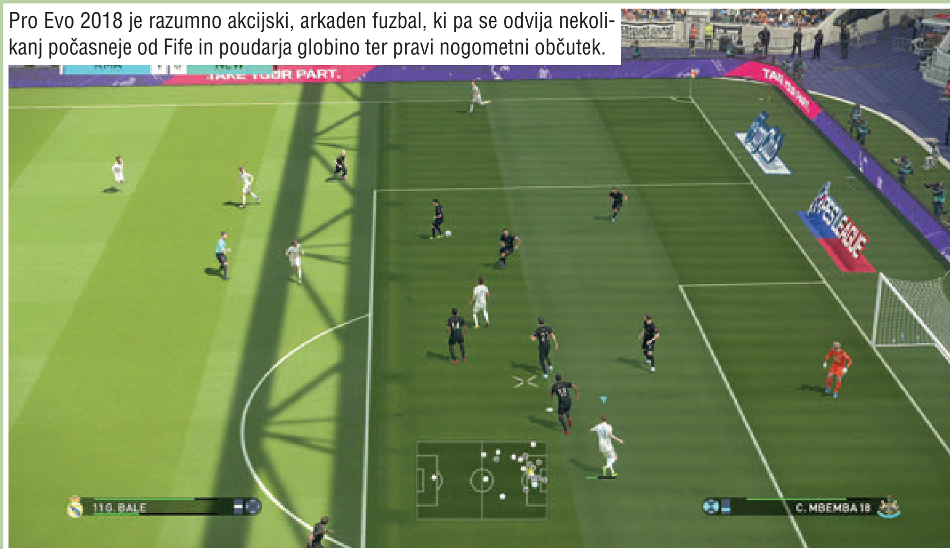
Namesto poznanih rdečih opek veščine nadgrajujejo in bonuse prinašajo nindžetoni. Z njimi naredijo zamahi več škode, borci so dlje časa v zraku in Gargamonovi soldatje pustijo za seboj več cekinčkov. Sčasoma fantje in dekle dobijo znamenita mitska orožja za boljši učinek ter osvojijo elemente, kot sta strela in led. Vse te veščine so koristne tudi izven boja, kajti legovalnice temeljijo na edinstvenih sposobnostih junačkov hlačkov, s katerimi prečijo zapore. Cole tako s kladivom razsuva, Zane lokostrelsko klati in Nya z vodo gasi požare. Tu ni nikakršne novosti, marveč kvečjemu vse skupaj izpade umetno, že prevečkrat videno in neizvirno. Napredovanje skozi stopnje, torej sodelovalno ustvarjanje prehodov, razbijanje preprek, plezanje, preskakovanje in sestavljanje pomagalnih objektov, ni v ničemer sveže.
Ne bi si upal zapisati, da je Ninjago igra totalni licenčni apn, dasi so jo naglo in na silo sestavili z očitnim razlogom molže in jo za nameček prodajajo po najvišji postavki 60 evrov. Razvijalci so se znotraj zapovedanih okvirjev ipak potrudili z razgibano okolico in odvijanjem. Poleg osmih poglavij so izdelali še domiselno dodatno stopnjo in tradicionalna odprta področja. Na njih nikoli ne zmanjka objektov za razkocanje, prebivalcev z mini zadačami in postranskih izzivov, kot je parkur na čas. Vdelane so takisto arene z valovi sovragov in z različnimi udejstvovanji za četvoro igralcev. V tem dodatnem udejstvovanju in vnovičnem raziskovanju zgodbovnih terenov z drugimi liki se kot vedno dolgotrajnost podaljša in sočasno polni galerija figuric. Med njimi je veliko likov izven filma, ki jih poznajo le gledalčki TV-serije, recimo Morro, ninjdroid Pixal in nebesna gusarka Cyren. Ampak pod črto gre za manj priporočljiv izdelek svoje baže. Če že, bi si Ninjago zaslužil originalno veliko igro, kamor bi otet filmskih okov povezal vso pisanost svojega sveta. **60**
Traveller's Tales za PC, PS4, XBO in SW

Tale avto ni za vozit. Vozil sicer nekaj spotoma je, toda nimajo vloge. Itak je vse v okviru filma. Najbrž bi mulčadi bolj dogajalo, če bi bili v špilu mnogi obstoječi tanki, zmaji in plovila.



Pro Evolution Soccer 2018

Pričakovanje orjaških sprememb na obstoječem konzolnem hardveru, ki v marsičem definira stanje računalniškega, postaja utopično. Bodisi so razvijalci porabili levji del moči ... bodisi že delajo na next-gen pogonu ... bodisi se jim niti požrtvovalen trud ne bi izplačal, ker je občestvo vnaprej izbralo favorita. To slednje velja za Pro Evolution Soccer, ki je namesto ljubljenec mase postal izbira sladokuscev in se prodaja slabše kot FIFA. Pri tem se je ujel v past. Zadovoljiti mora hardcore poznavalsko publiko, ki godrnja nad vsako malenkostjo, po drugi strani pa vseeno pritegniti delež splošnega občestva. Od tod shizofrenija, ko vsebuje licenco za Ligo prvakov, Barcelonin štadion Camp Nou in Usaina Bolta (!), kar je videti super v oglasih – nakar je prenekateri drug klub v njem brez uradnega naziva ali preprosto manjka, dočim so dresi na več mestih povsem izmišljeni. Ampak taka je iz leta v leto PESniška realnost. Srce je veliko, dočim meso malce peša.



Pro Evo 2018 je razumno akcijski, arkaden fuzbal, ki pa se odvija nekolikanj počasneje od Fife in poudarja globino ter pravi nogometni občutek.



Ob prekinitvah, ki niso doživele posebnega pretresa, lahko občuduješ štadione. So licenčni in kar lepi, vendar spektakel ni na ravni Fifinega.

David proti Goljatu

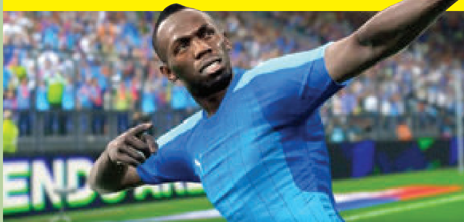
Povejmo najprej, zakaj bi človek izbral Pro Evo namesto bolj razširjene Fife. Najlepši in najdolgotrajnejši del malodane vseh PESov je poglobljena, tehnično nepremagljiva vizija fuzbala v digitalni obliki. Občutek je bolj mehkoben in manj robotski kot pri EAjevem titanu, srž lepote in dobrote pa tiči v tem, da PES v danem trenutku praviloma nudi večjo količino možnosti. Naj bo strel, podaja, preigravanje ali trenerska plat, več je fines, drobnih potez in opcij, ki peljejo do navduševalnih, genialnih rešitev. Celoten občutek je manj okoren, žoga manj pripeta na stopala, stik teles nadmočnejši.
S tem nočem reči, da je FIFA Mladen Rudonja, Pro Evo pa Lionel Messi. Razlika ni tako prepadna. Boljša primerjava je tista z drugimi igrami. PES je Street Fighter in Battlefield, FIFA je Mortal Kombat in Call of Duty. Če kupiš Fifo, si vsekakor nabavil soliden izdelek z določenimi prednostmi – vendar ne tistega, ki na zelenici daje največ širine in globine. Enostavno ima Konamijev špil objektivno igralno prednost, sploh letos, ko inačica 2018 vpelje dobrodošle spremembe in popilke. Na njihovih krilih kljub manku prelomnega napredka postane najboljši elektronski fuzbal, ki zaradi tržnih zakonitosti ostaja v senci udarnejšega tekmeca.

Petka, špička

Pro Evo 2018 je zložna, premišljena evolucija tistega, kar je dostavila prejšnjeletna inačica. Tempo je na privzeti hitrosti ravno toliko upočasnjen, da pride taktika še bolj do izraza in da ne trpi akcija. Nadalje je prejem žoge razširjen na posamične dele telesa, od prsi prek trebuha do stegen. To je v praksi videti izredno in čisto naravno, ko igralec žogo po lobu ustavi s pektoralom, jo spusti na stegno in nato na tla. Na rovaš dodelav statistično boljši igralci, kot je Messi, pri preigravanju in podajanju recimo uporabijo peto, gleženj in koleno. Šele zdaj vem, kako sem to pogrešal in kako simplistična je v tem pogledu FIFA.
Tudi glede fizike žoge je EAjev konkurent preprostejši, naj bo pri strelu ali 'v nogah'. V Pro Evu imaš bistveno manjkrat občutek, da se okroglo usnje lepi na stopala, da ga vleče vanje in podobno. In preigravanje! Daleč od tega, da bi bila FIFA tu slaba, vendar gradi zlasti na vizualnem spektaklu, PES pa na subtilnosti, ki se povezuje z zložnejšim tempom. Ne gre le za vrtinčenje nog iz brazilskih favel, marveč tudi za prenašanje težišča telesa, s čimer potencialno vržeš branilca iz ravnotežja. Če se ti seveda pusti, saj te more s tiščanjem gumba aktivno spremljati. Ampak ti imaš na razpolago spet druga orodja za oddivjanje mimo, naj bo pospešek z žogo ali njeno samodejno ščitenje. Od slednjega najbolj profitirajo sredinski igralci, ki laže preprečujejo odvzem. V to se vklaplja odlično simuliranje stika teles, boljše od Fifinega, ki je že na ravni totalne samoumevnosti in elegantne integriranosti v gameplay. Zračni trki, po katerih oba omedlevično obležita, so prav boleči na pogled, kaj šele drseči štarti. Bele kosti vseeno ne zaštrlijo iz kože.
Mogoče se našteto ne sliši kot dosti in naslednje leto bodo gotovo prišle novosti, na katere zdaj niti pomislimo ne. Toda obstoječa igra bolj kot FIFA omogoča, da igraš tako, kot si želiš in kakor velijo sposobnosti ekipe; med drugim zaradi detajlnejših taktičnih nastavitev. Celokupen občutek pa je, da je FIFA 18 bolj videoigra in Pro Evo 2018 bolj nogomet.


Ena od lastnosti PESa 2018 je, da sodniki precej redko piskajo prekrške oziroma morajo le-ti biti jako očitni. In ja, za to sliko sem že uvozil fanovske drese.

VERZIJALNOST IN TEHNIKALNOST



Dasi PES igravši na playstationu 4, sem jako vesel, da je tudi PC naposled dobil paritetno inačico obema velikima konzolama. Še boljšo, če imaš hudo opremo. Ločljivost 4K je sicer podprta tudi na PS4 pro, vendar le PC omogoči vklop podpore ultrawide monitorjem, ki z razmerjem stranic 21 : 9 pokažejo opazno več igrišča kot običajni. Mimogrede, to vsebuje tudi računalniška FIFA 18. Kakopak je modanje, zlasti nameščanje pravih imen klubov, dresov in podobnega, najlažje na peceju. Je pa res, da cena ni nič večnižja, saj znaša ravno toliko kot za PS4, torej dobrih 50 evrov za navadno edicijo in dobrih 60 za legendarno. Ta vsebuje nekaj cekina za myclub in igralce, kot sta Maradona in Usain Bolt. Šprinter sploh nima slabih statistik, najbolje pa mu gre v hitrosti in eksplozivnosti, kjer obe cifri znašata skrajnih 99, več kot pri Balu, Yangu in Bellerinu.



Vratarji se na splošno obnašajo dobro in ni mi uspelo najti kakšnih magičnih točk za redno zadevanje. Se pa pred golom še zmerom dogaja neljub fliper z žogo.

PESjan, deklica za vse

Slaba plat je ta, da moraš v obvladanje Pro Eva vložiti več truda, vstopni prag je višji in Japonci se iz leta v leto aktivno trudijo, da bi kupcu zavdali z grdimi meniji ter splošno počasnostjo. V Fifi si v tekmi jako hitro, PES pa včitava, pa včitava, pa kaže naravnost ostudna flehasta okna s tekstom "Testing network environment" in "System data loading" (kot da uporabnika zanima, kaj špil preizkuša!), pa še kaj naloži ... Iz leta v leto isto, kakor da je majhnost Konamijevega razvojnega oddelka v primerjavi z EAjevim izgovor, da ne znajo izdelati normalnega vmesnika in pohitriti izbiranja.

Nadalje stranko vnovič negativno presenečajo težave z licenčnostjo, ki niti približno ni na stopnji Fifine. Nekatere reči so zgledne, predvsem v zvezi z Barco, od njihovega štadiona prek oblačil do teles zvezdnikov, s katerimi so se posebej potrudili. In treba je reči, da so znotraj čudno poimenovanih klubov pravi nogometaši, z imeni ter prešvicanimi torzi ino ksihti vred. A ni je lige, ki ne bi imela lukenj, nemška je skoraj v celoti izostala (Bayerna ni, le Borussia Dortmund, Schalke in Leipzig), obleke reprezentanc pa so take, kot bi jih voda skupaj znesla. Seveda imaš kot vedno možnost, da se popravkov lotiš na lastno pest ali da uvoziš fanovske, ki jih je po internetu kar dosti, na primer s PESWorlda. Konami ima srečo, da je marsikdo od PESove ciljne publike zagret in nima težav z nameščanjem garažnih popravkov, kar se da početi celo na PS4 (XBO te možnosti ne nudi). Bolj neukemu in nezagnanemu uporabniku pa postopki ne bodo všeč.

Ahilove pete v kopački

Zapustili smo torej zelenico, kar Pro Evu ni najbolj všeč, kajti med tribunami ter slačilnico ima FIFA podobno premoč kot on na igrišču. Spet ne gre za ekstreme, kajti tudi japanski fudbal ima svoje kvalitete. Tu so Liga prvakov (brez Maribora) in Liga Evropa, ki ju FIFA nima, azijski AFC Champions League, liga in pokal po meri. Globlje gredo *become a legend*, kjer nadzoruješ kariero lastnoizdelanega fuzbalerja ... *myclub*, kjer zbiraš sličice za karseda hudo enajsterico in se z njim meriš tako z umetno pametjo kot ljudmi na spletu ... in menedžerski *master league*, kjer furaš lasten klub. V mojstrski ligi je treba zdaj ugoditi zahtevam klubskega predsednika in moč si je izbrati težavnost, pa tudi myclub ima nekaj popilkov, kot je boljše uvajanje. Vse to je docela igralno in razumno globoko ter dodelano, silicij pa je kar soliden nasprotnik, ki uporablja raznolike pristope in taktike. Kakopak so takisto tu *online divisions*, kjer se dvigaš in padaš skozi spretnostne divizije, medtem ko je njihova nadgradnja *PES league*, niz uradnih turnirjev, s katerimi hoče Konami prodreti v e-šport. Šestnajst najboljših se bo sčasoma pomerilo na PESjanskem svetovnem prvenstvu v Cardiffu.

Toda vobče pretresljivih novosti v PESu 2018 ni, izvzemši internetno sodelovalno igranje dveh proti dvema in treh proti trem ter 'random selection match'. To pomeni tekmo z naključnimi igralci glede na zadane parametre, ki hkrati deluje kot omejen nabor (draft), kakršnega se nekateri spomnimo iz davnega PESa 5. Fino, ampak celokupno je nabor modusov manj kompleten kot pri Fifi. Njen ultimate team je še zmerom privlačnejši od mycluba, štorijalni journey izvirnejši od česarkoli v PESu in vodenje kariere posamičnega nogometaša opazno boljše.

Il campione del mondo

Daleč od tega, da bi PESu 2018 nič ne manjkalo. Premalo je dosojenih prekrškov, saj sodniki radi dopuščajo tekočo in grobo igro, pamet se vseeno preveč zanaša na dolge žoge v prostor in branilci včasih ne znajo izbiti žoge iz lastnega kazenskega prostora ... Čudno je, da so lastnosti individualnih igralcev na splošno bolj poudarjene in razločne, a je vsak klepec sposoben užgati topovsko kroglo, zaradi česar je podatek o moči strela brezzvezen. Spremembe glede na 2017 niso ravno urnebesne, in znova povem: kljub visoki oceni to ni fuzbal za vsakogar, temveč za predaneže, ki cenijo več globine in so v ta namen pripravljeni zamižati na eno oko glede licenc ter elegance. Toda za take, ki od digitalnega nogometa terjajo nekaj več, je prvak Pro Evo. Kaj bi bil žogobrc brez PESniškega stremenja k obzorju?

83 *Je profesionalen, je evolucijski in je fuzbal, povezavo ugotovi* ***Sneti.***

Konami za PS4, XBO, PC, PS3 in XB360



Ena od novosti v mojstrski ligi so odkupne klavzule iliti zneski, ki jih lahko kupec odšteje za direktno nabavo igralca. Iniestova je 200 milijonov EUR.



Pred nalinijsko tekmo je pametno urediti postavo in določiti taktiko. Opcij je hudo veliko! Ko se tekma začne, si pretežno deležen zelo gladkega poteka.

FIFA 18

Udarno se začne letošnja FIFA, rodovniku in zahtevam publike primerno. Real Madrid se meri z Atleticom, koder si ljubi kruhek reže naš Jan Oblak. Ronaldo v vnaprej pripravljeni animaciji teče, preigrava in kasira stopalo v negovani presredek. Uuuf! Prosti strel kakšnih dvajset metrov od gola. Kamera se postavi za Cristiana, nastane dramatična pavza ... nakar črni obrobi zgoraj in spodaj izgineta in TI se preleviš v prvega zvezdnika 'baleta v belem' z nalogo, da zadeneš mrežo. Če jo ali ne, to je trenutek, ko FIFA izpolni sanje stotisočev ljubiteljev žogobrca širom sveta. Postati CR7. Orgazem.

V napad, v naskok!

Po zvečani poskočnosti lanskoletne Fife je nova inačica ohranila dokaj hiter tempo in povečala prodornost napadalnih igralcev. Ne le z novimi driblerskimi gibi z levo gobico, s katerimi celo začetnik laže spravi žogo okrog, nad in pod branilci, marveč z na splošno večjim poudarkom na švigu in švagu. Oboje je povezano v messijevske poteze, ko napadalec zadrži okroglo usnje, nakar ga odda predse in eksplozivno steče za njim. Takisto so prisotne nove podaje v prostor, recimo bočne, ki na koncu zavijejo v eno ali drugo stran, in gerrardovski nizki pass, tako hiter in močan, da je skorajda strel. Sleherno uhajanje in razkrivanje prostega nogometaša domala terja dolgo podajo. In če ta uspe, kar se zgodi dostikrat, hitro nastane preteča situacija.
Tudi zato je igra na sredini še malo manj važna kot doslej, saj je prehajanje iz faze obrambe v fazo napada brzinsko. Statistike za podaje niso baš relevantne, saj so virtuoznosti v tem pogledu sposobni tudi povprečneži. Utrujenost pa ni faktor, saj so na koncu tekme vsi kot rožice, medtem ko so v PESu čisto zdelani. Nič čudnega, da je na moji prvi tekmi v Pro Evu 2018 padel en sam zadetek, dočim je bilo v Fifi 7 : 6. Igra je kratkomalo uglašena na doseganje in ne preprečevanje golov, kar je pisano na kožo njenemu ciljnemu občestvu. Tistemu, ki ima tipično bolj rada ofenzivne ekipe, kot je Real, od obrambnih, kot je Juventus. Taista publika bo cenila instantne menjave predlaganih igralcev brez skokov v meni, kar je dejansko zelo všečna pogruntavščina. Vlogo odigra tudi večja odzivnost kot v Fifi 17, saj je manj premora med tem, ko vneseš ukaz in ko se ta izvede. To je zlasti fino pri borbi z umetno pametjo, ki pri branjenju ni več tako robotsko učinkovita, v napadu pa še bolj uteka in se odkriva. Skratka, dinamika, dinamika in še enkrat dinamika.


Izvajanje enajstmetrovk so še malce spremenili in poglobili. Moč je nastaviti začeten položaj in spreminjati hitrost naleta.



FIFA 18 je udaren, hiter, napet fuzbal, v katerem se je treba obrambno dobesedno zgarati, da preprečiš poln koš golov. Ampak saj so le-ti poanta fuzbala, ne …?


Tale pogled za igranje ni najbolj praktičen, je pa Fifin vsekakor bistveno boljši od Pro Evovega, ki se nenehno suče in vzbuja slabost. Ne, ni PES v vsem boljši!


Polno licencirani Real pomeni tudi Ronalda, ki je eden od zvezdnikov, s katerimi se v drugi sezoni Potovanja sreča Sašo Lovec. Malo posiljeno, ampak vse za žur.



Taktične opcije niso tako podrobne kot v Pro Evu, a kljub temu je mogoče dokaj precizno nastaviti obnašanje kameradov in s tem poudariti prednosti ekipe.





Alex Hunter je v modusu journey deležen tako trenerskega sekiranja s pristnim angleškim naglasom kot medijske pozornosti. Ni pa vse le štorijalno, saj se je treba dokazovati na zelenici. Tam večkrat izbiraš, če boš nadzoroval moštvo ali Lovca.

SvičFIFA

Switch se prodaja odlično in EA je kakopak pristavil lonček. Vsled švohotnejšega drobovja preklopniška FIFA ne teče na pogonu Frostbite kot ta velika in ji več elementov manjka. Ni recimo novih praznovanj golov in napredno animirane publike. A je kljub temu videti kar lična, nekje na ravni Fife 16, in teče pri 60 sličicah na sekundo, kar je za prvi poskus in prenosno konzolo soliden dosežek. Je pa igranje nekoliko preprostejše in z manj niansami kot v 'pravi' Fifi 18. Prav tako manjka zgodbeni način journey, ni enoigralske plati ultimate teama, kariera nima pogajanja za prestope in klavzul, manjkajo nekatere formacije, spletna plat pa zaradi trenutnih omejitev Nintendovega online servisa ne omogoča vabljenja prijateljev in oblikovanja skupin. No, cena špila kljub naštetemu znaša 60 evrov. Iz tega je moč sklepati, da je svičerijanska FIFA 18 namenjena predvsem tistim, ki ta fuzbal hočejo igrati na poti ali nimajo naprave za običajno inačico.



Pravi Oblak, pravi Iličić

Kdor si želi relativno enostavnega pritiska na nasprotnikov šestnajsterec, bo užival. Občasno špil deluje kot dolg skupek spetakularnih potez, ki jih na teveju čakaš ure in ure, tu pa jih je na kupe. Od bombastičnih strelov in zadetkov s škarjicami do urnebesnih preigravanj, ki brambovca vržejo na rit. Tudi oko in uho sta maziljena, saj se FIFA 18 odlikuje z zvesto posnetim gibanjem velikih zvezdnikov, lepimi obrazi in uničujoče spektakularnimi štadioni. Zastave plapolajo, gledalci valovijo in skandirajo, žarometi svetijo ... A v primerjavi s Pro Evom je vnovič ožja in manj dodelana. Animacija žogobrcarjev in žoge nista tako življenjska, sprejem žoge in stik med igralci sta enostavnejša, umetna pamet manj raznovrstna. Kdor ni zahteven, si tega ne bo gnal k srcu. Je pa dobro vedeti, kako stvari stojijo.

Drugače je, ko se odmaknemo od zelene travce. EA je pljunil težke solde, zato so v špilu neokrnjene prve in druge lige vseh držav, ki kaj štejejo, z imeni in emblemi klubov, igralci ter dresi vred, pa še večina reprezentanc za povrh. Hrvaška in srbska manjkata, slovenska je. Ultimate team, kjer sestavljaš lasten tim iz sličic in se z njim meriš z drugimi nalinijsko, ima okrepljeno samotarsko plat, dočim prestope v karieri upravljaš z dialogi, ki prispevajo k TV-občutku. Ta je močan tudi v nadaljevanju zgodbeno podprtega modusa *journey*, kjer nadebudnega fuzbalerja Alexa Hunterja po uspehu v ligi Premier zdaj žicajo največji klubi. To je prilika, da ga intervjuja Rio Ferdinand, poheca se s Cristianom, uleti Thierry Henry ... Vse je videti bolje in odraslejše, trud na tekmah se meša z osebno dramo, rivalstvi (Gareth se vrne!) in prijateljstvi ter zdaj sprejemaš odločitve glede Alexovega videza. Toda scenarij ni baš na ravni BBCjevih nadaljevank in naš vpliv na potek ne velik. Nekateri liki pridejo in gredo, določene dialoge vidiš ali ne, toda izbire v pogovorih ne peljejo do čisto različnih niti zgodbe in več koncev. Quantic Dreamu se ne tresejo hlače. Po drugi strani pa PES nima ničesar podobnega in Lovčeva odisejada je simpatična filmoidna distrakcija, sploh če igraš v dnevni sobi.

Mas que un juego

Ni čudno, da je izid Fife sleherno leto pravcati dogodek. To je fuzbal za mase, ki ga špilajo prijatelj, sosed, najljubši streamer na Twitchu in naključni prodajalec v trgovini z računalniško opremo. S tega vidika s špilom ni prav nič narobe. Le dobrojedec se nekje ob strani priduša, da je Pro Evolution Soccer na zelenici kompletnejši, naprednejši in globlji digitalni fuzbal. Objektivno gledano ima prav, a njegov glasek razuma potone v trušču oboževalcev, ki mahajo z zastavami in vžigajo pirotehniko v prežemajoči želji po vznemirjenju, adrenalinu, golih. Tistem, kar sveža FIFA kljub manku občutnega napredka vsekakor dostavi.

80 ***Sneti*** *preveri stanje ljudskega favorita. Nov novcat ni, je pa močan.*

EA za PS4, XBO, PC, PS3, XB360 in SW



Miitopia

Novembra bo minilo enajst let, odkar je Nintendo splovil wii in z njim ljubke avatarje miije. Te smo ob prvem zagonu konzole s ponosom oblikovali, dokler niso v risankastem slogu odrazili naše podobe, nakar smo se občudovali ob sopihanju v Wii Sports. Od tod so se razpasli po celotnem Nintendovem ekosistemu in prvo resnejšo vlogo dobili v zbirki miniigric StreetPass Mii Plaza, priloženi slehernemu 3DSu. Na Placu se srečujejo virtualni prijateljčki konzol, ki se znajdejo druga blizu druge, menjavajo si kosce sestavljank z igralskimi tematikami in se udeležujejo lahkotne, od strani gledane frpjske avanturice. Dotična je linearen sprehod do šefa in ugrabljene princese, kjer simplistično tolčeš sovražnike in copraš. Prav na tej osnovi temelji razširjena Miitopia, bistveno večji špil za polno ceno.

Jaz, heroj

Še vedno gre za lahkoten FRP, le da je bolj dodelan. Že stvarjenje miijčkov je neprimerno bolj podrobno kot v Plazi, saj jih izdelaš v spodobnem urejevalniku ali jih uvoziš iz internetne centrale, skozi katero soigralci delijo kreacije. Tako prideš do četverice junakov, ki jim določiš osebnosti z dobrimi in slabimi lastnostmi. Kerlc se bo silnejšemu udarcu umaknil, med tveganim izzivanjem pa jih bo nemara dobil po nosu. Lahkomiselnega po drugi strani čarovnija ne bo zadela, a bo kot kamikaza drvel po batine. Izbereš tudi službe, ki so mešanica normalnih, kot sta mag in lopov, ter bizarnih, od mačke prek kuharja do rožice. Chefi flambirajo sovrage in mešajo krepčilne župce, dočim cvetlice skrbijo za dobrobit ekipe z zdravilnimi napoji. Jako zanimivo, še bolj kul pa je, da izbereš statiste, kot je celotna kraljevska družina, in celo dežurnega negativca.

Srž problema je, da megazloba masovno krade obraze pridnim prebivalcem Miitopie ter jih lepi na vsakdanjo floro, favno in predmete. S tem ustvarja zlovešččo vojsko, ki jo moramo mikastiti, da ljudem vrnemo frise. Tako nas pot ponese čez več pokrajin v stilu Super Mario Worlda, kjer znotraj območij najdeš mesteca, temnice za boj in ločene sobane. Ko vstopiš v točko, se hecna druščina v pogledu od strani zvečine premika samodejno, dokler ne pride do dogodka: naletiš na skrinjo, greš v hišo, zaloti te sovražnik. Odvijejo se tudi skeči, ki omogočijo preklop kakšne ročice, kar lahko pelje do zaklada ali pasti, oziroma nastopajoči spletejo ali prekinejo prijateljsko vez. To je važno, saj so v bitkah učinkovitejši, če se med sabo razumejo. Še več, skregani se bodo ignorirali ali celo stepli, medtem ko se bodo pari opozarjali na nevarnosti in družno premikastili katerega izmed množice sovragov. Ti segajo od besnih rožic in podivjanih metuljev prek gromozanskih minotavrov do umetniških slik in demonov.

Brez nadzora

Borba, ki je najzanimivejši in največji del igre, poteka na ločenem zaslonu in jo spremljamo iz pogleda od zadaj. Z izjemo nadzora nad svojim miijčkom imamo bore malo vpliva na dogajanje, pa še njega lahko prepustimo umetni inteligenci. Ta je kar sposobna in zna čarati, se zdraviti, pravilno uporabljati posebne udarce in, odvisno od spletenih vezi s tovariši, skupinsko napadati. Prepuščeno nam je zgolj posipavanje varovancev z življenjskim, magičnim in poživilnim prahcem ter umikanje ranjencev v zadnjo vrsto, da jih sovrag ne doseže. Vendar je žongliranje s prahcem in zadnjo vrsto ključno za uspešno končanje poteznih bitk. Uporabljaš lahko močnejše udarce, ki jih napoji bodisi magija bodisi eden od kameradov. Ta ti manever zameri, vendar z njim instantno pogubiš celo večje nepridiprave. Zaloga krepčilnega prahu sicer ni neomejena, a se ponastavi z obiskom hotela po koncu sprehoda, kjer tudi pokrpaš načete stike.

Čeprav imamo čez celoten špil bore malo vpliva na dogajanje, Miitopia vleče z dobrim tempom bitk in ljubkostjo skečev ter bedarij, ki jih tovariši nenehno izvajajo. Niti enkrat v petintridesetih urah mi ni bilo dolgčas, saj se vedno nekaj dogaja. Vrhovni zlodej te na poti denimo čisto sleče, te vrže v novo okolje in ti ugrabi kamerade, tako da moraš začeti znova, kar je dobra točka za izbiro novih poklicev. Opazno vlogo imajo tudi statisti, ki se zafrkavajo iz popkulture. Tako sem se nekontrolirano krohotal, ko sem ugledal Kačona iz Metal Geara v vlogi debelega kralja, ali ko me je Morgan Freeman v vlogi modreca vprašal, če sem morda prdnil ob razlagi zelo pomembnih stvari, medtem ko je Chuck Norris kot rožica izvajal piruete. Lahkotnost in nezmožnost kontrole je sicer dvorezen meč, saj lahko odvrne zahtevnejše igralce. A vseeno me je ta biserček prepričal in menim, da si ga je vredno ogledati, če iščeš lahkoten, žurerski erpege.

78 *Raveer se posipa s poživilnim prahom in ob tem konjsko prdi.*

Nintendo za 3DS



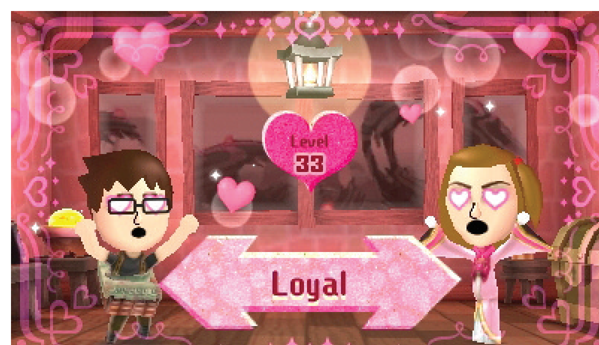
Svet sestoji iz štirih pokrajin, ki se raztezajo čez več zaslonov. Po koncu zgodbe se odkleneta še dve in dobiš zmaja za hitrejše premikanje.



Borbe so dinamične in vsak udarec prikažejo iz perspektive napadalca. Potek sleherne bitke se shrani v galerijo za morebitno študijo taktik.



Za megazlobo sem izbral satana iz Plaze. Batine smo izmenjali večkrat. Nazadnje s tremi dekleti, s katerimi sem stkal pristne vezi.



V hotelu po bitki miijčke nahraniš, s čimer jim višaš frpjske statistike. Pošlješ jih v trgovino po opremo in jim pustiš, da gradijo odnose.

THE POP CULTURE EVENT IN CENTRAL & EASTERN EUROPE!

COSPLAY · eSPORTS · ANIME · MANGA

STEAMPUNK · MERCHANDISE · PANELS · WORKSHOPS



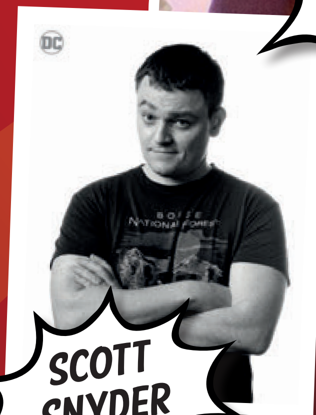


















FROM THE CREATORS OF

NEW YORK COMIC CON · CHICAGO COMIC & ENTERTAINMENT EXPO C2E2 · OZ COMIC CON

VIECC eSPORT

RIOT GAMES · VCA VIENNA CHALLENGERS ARENA CHALLENGERSARENA.COM

Divinity: Original Sin 2

Vsi štirje smo se spogledali. V onkraju smo vsi videli isto, v to sem prepričan. Izobčeni kuščarjevski princ je nosil enega tistih svojih ošabnih nasmeškov, značilnih za rojene z zlato žlico v riti, ehm, kloaki. Nasprotno je bila tatinska vilinka vidno zaskrbljena, saj se navsezadnje lahko le eden izmed nas povzpne med bogove. A spregovorili so in vsak je svojemu izbrancu obljubil, da je Edini. Le rdečelasa bivša starleta je s pogledom begala med našimi obrazi. Kapnilo mi je, da v njeni glavi ni prostora za božje vmešavanje. Starodavno bitje, ki se skriva za modrimi očmi, peti član naše druščine, gotovo ne spusti nikogar zraven. Ne vem mu imena, a že dvakrat je popolnoma prevzelo nadzor nad dečvo in obakrat nam je šlo za nohte. Bolje, da ne razglabljam, če nas bo prej obsedenka podavila v spanju ali nas bo zaštihala zmikavtka. Brez njiju ne bi prišel daleč, saj moram svoj nemrtvi fris vselej skrivati pod kapuco ... Vsaj dokler ne sestavim maske, ki mi omogoča maskiranje v katerokoli raso. Resda bi lahko poskusil sam, a smo skupaj laže kos preprekam in nevarnostim.

Razklana domovina

S takšno druščino se podam v nadaljevanje odličnega Original Sina (Joker 253, 89). V obeh primerih gre za izometrični visoki frpjki, ki ne skrivata zgledovanja po klasikah s preloma tisočletja, kot sta Baldur's Gate in Fallout. Niz je sicer star petnajst let in umeščen v visokofantazijsko deželo Rivellon. A ne sekiraj se, če kaniš vanjo oditi prvikrat. Vnosi so razprostrti vzdolž dolge časovnice, tako da je od prejšnjega naslova minilo več stoletij. V tem času se je razmahnilo precej več ras, kot so kuščarjevci, škratje in nemrtvi, trenja med njimi pa so pogosta. A najbolj so na udaru coprniki, za katere ne mara močna cerkev. Tako se jih bojijo, da jim nadevajo ovratnice in jih odvažajo v koncentracijsko taborišče na otok. Med njimi je junak, ki ga ustvariš iz nule ali ga izbereš izmed predpripravljenih. Priporočam slednje, saj bo tako deležen konkretnejše podzgodbe in možnosti v dialogih, ki so čisto vsi govorjeni. Po brodolomu se protagonist znajde v zaselku, obdanem z obzidjem in polnim stražarjev, ki v slumu teptajo čarobnjaško zalego. Magi so zgradili pisano družbo z lastno hierarhijo, koder najdeš polno trgovcev, uboge pare in skrivnostneže vseh sort. Vsem je skupno eno – želijo si s frdamanega otoka. A večina se je vdala v usodo in životari. Fanatiki imajo v kleteh areno in iščejo izbranca, obsedenec z agrumi se je proglasil za glavarja, vilinci se skrivajo v bližnji jami, kuža na plaži žalostno tuli o izginuli družici. Že med zbiranjem pajdašev prične junak opažati mnoštvo prepletenih niti. Šušlja se o skrivnih prehodih, o gnusnostih, ki jih počnejo z jetniki, pa tudi o društvu upornikov, ki jim pomaga. Jasno postane, da je poti in načinov za napredovanje mnogo, pa četudi občutek odprtosti ne useka nemudoma kot v izvirniku.





Osnovne statistike so smiselne in manj je skritih hakeljcev, ki si jih moral poznati v prvem delu. Na ostalih štirih straneh vlagaš točke v poklice in koristna obrobna znanja. Če si se zmotil, ne paničari, saj jih lahko prerazporejaš.

Original Sin 2 je evolucija, kakršne si želi vsakdo, ki je nekoč prebil ure in ure v Baldurjevi Athkatli. Z možnostmi ne štedi ne pri raziskovanju mojstrsko zgrajene dežele ne v poteznem boju. Slednji bo dal vetra tudi prekaljenim mačkom, zlasti ko prestavijo na katero od višjih težavnosti.

Zaman boš iskal generične zadače v stilu 'pobij pet podgan v moji kleti'. Dogodki se odvijajo naravno, pogosto se stekajo drug v drugega in se povezujejo. Nemara je to najbolj očitno v mestih. Ker ni vodenja za rokico, je treba biti vedno z glavo pri stvari. Ko te Rivellon posrka vase, ne izpusti!



Dialogi ponujajo mnogo izbir. Najbolj sekajo odgovori, vezani na predpripravljene junake. Okostnjaka je spisal velecenjeni Chris Avellone, ki je vihtel pero pri vseh Infinity Enginovih frpjkah in še marsikod.

Od razpotja do razpotja

V tej igri ni nikakršnega vodenja za rokico v obliki križcev na zemljevidu in vprašajčkov nad glavami osebkov s kvesti. Še dnevnik je v pomoč le toliko, da ti kaj ne uide iz glave. Slednjo pač moraš uporabljati, saj nagrajuje temeljitost in pozornost pri čvekanju ter nepremočrtnem stikanju po svetu. Zdaj je namig v knjigi v predalniku, drugič v globoko v razvejanem dialogu, kjer lahko ustrahuješ, pametuješ, tolažiš in še marsikaj, pri čemer vlogo igrajo statistike. Če ne gre zlepa, zmikavt smukne za hrbet in pogleda v žepe, medtem ko soldat žrtev ugonobi in preišče truplo. Početje zato deluje organsko in dogajanje se vselej prilagaja dejanjem, vsaka zaprta pot pa odpre dvoje novih. Ključ do pobega lahko tiči v zakletih kosih opreme, ki v kompletu dajo posebno sposobnost, ali ti na prosto pomaga ujeti zmaj.

Stez, ki vodijo dalje, je toliko, da morda sploh ne uzreš blodnjaka z ugankami, ki kravžlja možgane s stikali in nadgradi izvirno rabo prežarčevalnih in ostalih urokov. Mirno takisto spregledaš ud v želodcu naplavljenega morskega psa, ki ga lahko pohrusta vilinka – špičeuhci namreč tako berejo spomine mrtvih ali se celo naučijo njihovih sposobnosti! Še živali imajo ogromno za povedati, zato se čimprej nauči laježa in kokodakanja. Pametno je zaobvladati čimširši nabor prijemov, saj sčasoma že tako prostrana dežela (otok ni največje od štirih področij) postane še zajetnejša in je treba biti pripravljen na prepreke. Sočasno se razvije in razveja fabula, ki kajpak dobi epske razsežnosti in je od zlajnane prednodnice napredovala za krepko stopničko ali dve ter kompanijo popelje na vandar je, naphano s preobrati in zapomnljivimi trenutki. Za nameček bolj okusno razporeja humorne trenutke.

Šahovnica v plamenih

Novosti in spremembe so manj opazne pri boju, ki je bil deležen nebroja manjših popilkov in friziranja. Tako ali tako ni potreboval dosti, kajti Larian so že prej zgradili konkretno osnovo, ki ostaja velik del privlačnosti igre. Še vedno je klofanje potezno. Premikanje, udrihanje, streljanje in raba sposobnosti ter granat in napitkov trošijo akcijske točke, ki se zapolnijo, ko prideš na vrsto. Boj korenini v sistemu brez zakoličenih poklicev, kjer se vsakdo lahko priuči česarkoli. Nagrajena je smotrna večopravilnost, zlasti ker je toliko okoljskih učinkov in elementov, ki se med seboj dopolnjujejo. Kombinacij je nešteto in na tebi je, da zgruntaš takšne, ki ti ustrezajo. Ognjena magija gre dobro z geološko, kjer nasprotnike najprej zaliješ z nafto in jih nato zapališ. Vodni mag zdravi in prikliče dež, ki ga potem zamrzne, ali pa ga oplemeniti električar. Frišni polimorf zna pognati krila, roge in tentakle, kar pride prav vitezu in lokostrelcu, ki potrebuje mobilnost, da se zavihti više ... Ker sovragi počnejo isto, so bojišča na koncu prekrita z vso možno packarijo, okuženo krvjo, jedkim demonskim močefitom in ostanki eksplodiranih, upepeljenih ter razkosanih trupel ljudi, polževcev, žab, volkov ter fantazijskih beštij vseh velikosti in oblik.

Sistem je kompleksen, umetna pamet nasprotnikov pa je napredovala, zato se je treba tako klofanja kot tudi gradnje likov lotiti študiozno in se dodobra seznaniti z nebrojem statistik. Moč, pamet, spretnost, barantanje, telekineza in kup dodatnih uporabnih veščin imajo jasne vloge, ki koristijo tako med haranjem kot pri čvekanju in raziskovanju. Po novem imajo junaki in nasprotniki poleg življenjske črte še dva oklepa, ki ju je treba prebiti, predno je moč zadati poškodbe in jim zavdati z gorenjem, strupom, slepoto ali invalidnostjo. Dokler je poln, zlahka hodiš po žerjavici, naelektrene luže pa te ne stresejo! To strategiji doda novo plast, saj je na jalovo oklopljene coprnike bistro poslati sekiraša in obratno.

Nakar si zlodej pričara kamniti oklep in si zopet nasrkal. To je pač trdojedrna frpjka za znalce. Ako prešaltaš v lažji način, boš brez večjih težav odbrzel skozi bitke, ki se sicer znajo zavleči v pol ure. Vendar s tem amputiraš enega bistvenih sestavnih delov te čudovite izkušnje.

Iskra v očnici

Velik delež privlaka gre tudi na rovaš nadvse simpatične 3D-podobe, ki je za odtenek manj risankasta od enice, a še vedno sila barvita. Najsi družba jamari po kristalnih breznih, lazi vzdolž lesenih brvi v gosti džungli, gazi po snegu ali švica na z lavo obdanih pečinah, grafika vselej rosi oko. Po novem lahko kamero prosto vrtiš (in jo pogosto tudi moraš!), tako da je priložnosti za občudovanje še več. Podrobna okolja bi na sličici zlahka zamenjal za dvorazsežna in kljub priseganju na slednja sem mnenja, da se Pillars of Eternity ter Torment: Tides of Numenara na tem področju s svojo pusto statičnostjo lahko le skrijeta. Ne zaostaja niti muzika, ki celo omogoča, da si izbereš inštrument, ki se ti najbolj dopade, nakar ta prevzame špilanje glavnih tem v ospredju. Ajde, saj je še vedno nekaj starih zamer, kot je nihanje težavnosti in kup hroščkov, kjer so najbolj nadležni tisti, ki pobrkljajo kveste v dnevniku. Tudi družba se rada zatika in ima težave, zlasti koder je treba plezati, pa sem in tja se dogajajo čudne reči in kaj izgine ali ne neha goreti. Večje panike glede takih žužkov ni in jih sproti odstranjujejo. Znajo pa boji s površinskimi učinki postati kaotični in živce para omejen pogled likov, ki ga zakrije vsaka meglica ali nepravilnost v terenu, tako da samostrel iznenada postane neuporaben. In čeprav sta napredek in popiljenost sistemov vidna domala v vseh pogledih, so nekateri nazadovali. Kovačenje in ustvarjanje opreme sta popreproščena in manj uporabna kot v izvirniku. Manj je tudi posrečenih saj-ni-goljufanje-pa-je trenutkov, kjer si denimo pred spopadom okoli šefa lahko nagrmadil deset eksplozivnih sodov. Se pa do neke mere še vedno da zafrkavati na ta način, kar dokazujejo dobre pol ure dolgi speedruni.

Božanskost na dosegu

Nemara je še največji malus, da kljub vsemu napredku dvojka ne ponudi večjih sprememb in ne inovira, kolikor bi lahko. Menjavanje dneva in noči ter dinamično vreme bi na primer vnesla še več življenja v že tako živahna mesta ter dodatno štalo v pretepe. Morda v trojki? Toda mule se nikakor ne splača kuhati, saj redkokje najdeš tako široko, pa vseeno zgoščeno frpjko, kjer komaj čakaš, da uzreš, kaj je onkraj mostu, na plaži za vogalom in nasploh v slehernem kotičku močvar, gozdov in planjav. Navidez neskončno možnosti in poti ima vselej posledice in kar ne morem verjeti, da se vse skupaj nekje vmes ne razpoči, temveč po skoraj sto urah pripelje do – kajpakda – enega od več veličastnih epilogov.

Kavbojc iz oblaka prikliče škrlatne kaplje: »Krvavi dež s porezanega neba, zdaj bom vladal v krvi!« ♪

90 večrešljivost, domiselnost in prepletenost kvestov ✔ pristen raziskovalski občutek ✔ mojstrsko uravnoteženi gradniki ✔ slastno zaguljen boj z rabo okolja ... ✔ ... ki pa zna postati kaotičen in nepregleden ✖ peščica hroščkov ✖ Larian Studios za PC



Kakšna fina razgledna točka! Malo si bomo spočili in užili panoramo. Kdo pa je tale falot, ki špijonira za našimi zavezniki spodaj? Gotovo so bile tečne pasti ob vznožju njegovo maslo. Čez štiri sekunde bo spremenjen v kebab!



Tako mogočno bitje, priklenjeno in izmozgano … Se ga boš usmilil in mu pomagal poiskati ječarja ali ga boš hladnokrvno in hitro odrešil muk? Napačnega skozihoda ni, tako da lahko po želji vse pokolješ in izropaš kot barbar.

GOSPODAR TEMNICE IN DNEVNE SOBE

Belgijski studio Larian je ogromno pozornosti posvetil večigralstvu. Na pustolovščino se tako zlahka podaš s tremi pajdaši, tako po spletu in mreži kot kavčno, kjer je vmesnik zgledno poštelan za gamepad. Na istem računalu lahko špilata dva skupaj, se pravi, da boš za LAN-žurko s štirimi špilavci potreboval dve mašini. To deluje elegantno, saj se zaslon razdeli šele, ko gre vsak svojo pot. Na primer če enega zalotijo pri žeparjenju in roma v ječo, nakar ga drugi reši. Ali ko prijatelju podtakneš zastrupljene zdravilne napitke in ga zapustiš med bojem s trolom, muahaha. Tudi tokrat so vključili kompleten urejevalnik, tako da moreš ustvariti lastne kampanje in mode. A še dlje so šli z načinom 'game master', kjer peti igralec v realnem času skrbi za potek igre, kot bi bil gospodar temnice v partiji D&D. Šefe more vse početi ročno, kajpak z ustrezno vživetim pripovedovanjem. Odpira duri in skrinje, sili igralce v metanje virtualnih kock ter upravlja s sovragi in osebki, ki jih grupa srečuje. Možnosti je zares ogromno, če se šefu da poglobiti vanje. Le en hakeljc je pri vsem tem. Malokdo že sam težko najde mrljavžent ur prostega časa za takšenle frp, da pa se ti uspe uskladiti s štirimi kolegi? Vso srečo!



Dostikrat gre za nohte že v prvih minutah spopada in nimaš druge, kot da naložiš shranjen položaj. Ako na večje grupe navališ brezglavo, je žura hitro konec. Tale vešča me je ugonobila s šarmiranjem in vojsko pomočnikov.



LEGO® STORE SLOVENIJA

DARILO! SESTAVI SVOJO MINIFIGURO!

ZA VSAKIH ZAPRAVLJENIH 30 EUR, SESTAVITE SVOJO NAJLJUBŠO MINIFIGURICO.

LEGOStoreSlovenija

** Akcija velja od 14.10.2017. do 31.10.2017. Slike so simbolične. Izplačilo v gotovini ni možno. Popust se nanaša na količino, ki je običajna za gospodinjstvo.*

Blitzkrieg 3

Blitzkrieg 3 je klasična realnočasovna strategija, postavljena v drugo svetovno vojno. Narejena je po vzoru franšize Sudden Strike, kar pomeni, da v njej ni zbiranja surovin ali izgradnje oporišča, marveč se osredotoča na pametno rabo razpoložljive vojaščine. Vendar pa ne gre za globok špil, kjer bi z bistrimi manevri obšel nasprotnikovo linijo in se moral bati njegovih protinapadov. Nima naprednih orodij za poveljevanje, niti ne pričakuj dinamične kampanje z različnimi izidi glede na uspeh posamezne naloge. Blitzkrieg 3 je lahkotna igra, ki bo sedla zlasti nedeljskim sobnim generalom.

Na zahodu nič novega

Prevzamemo vlogo poveljnika udarne sile, recimo čete ali regimenta, ene od treh strani. Na voljo so sovjetska, nemška in anglo-ameriška kampanja, razdeljene pa so na obdobje zgodnje, srednje in pozne vojne. Ukazovanje manjšemu oddelku se lepo obnese in vedno imaš občutek, da si del nečesa večjega. Karte so polne prijateljskih enot z lastnimi cilji, sam pa usmerjaš le udarno pest armade. Glede na obdobje se spreminja narava bitk – Rusi se denimo najprej obrambno borijo za golo preživetje in kasneje preidejo v protinapad. Z leti Montgomery, von Manstein in ostali komandanti dobijo na voljo nove stroje, ki na ognjenih poljanah sejejo smrt. Velike bitke, denimo obleganje Tobruka ali izkrcanje pri Anziu, časovnico potisnejo v novo obdobje in bogato nagradijo uspeh. Manjše sicer niso obvezne, prinesejo pa vedno dobrodošle izkušnje in opremo.

Orožarna je resnično impresivna. Čeprav med stranmi funkcionalno ni velikih razlik, je obnašanje vsakega kosa dobro ponazorjeno z okoli ducat parametri. Tako na koncu T-34 še vedno izpade kot srednji tank, vendar je na bojišču s svojim 76,2-milimetrskim topom večja grožnja od pihalnika, obešenega na panzerja III. Avtorji se niso potrudili le s celo divizijo različnih inačic oklepnikov glavnih strani, ampak so vključili tudi recimo italijansko in francosko opremo. Celo več, s posebnimi nalogami je moč odkleniti nekatere prototipe s samega konca vojne, kot sta maus in IS-3. Žal pa enaka merica predanosti ni šla v oblikovanje pehote in artilerije, ki sta za vse strani bolj kot ne generični.

Pred vsako bitko je treba v zameno za točke sestaviti udarno skupino iz dotlej zbranega nabora soldateske. Skozi boj enote dobivajo izkušnje in se zaradi njih v spopadu boljše odrežejo, dodatno pa jih je moč nadgraditi v širokem raziskovalnem drevesu. Strojničarji nenadoma trosijo naokoli krogle z nebalansiranim težiščem, firefly pa s hidravliko dobi okretnejšo kupolo. Pri tem je pohvalno, da so taisti borci, ki so se kalili skozi kampanjo, uporabni v večigralstvu. Vendar pa tehnika na strani zaveznikov enostavno ni dorasla ruski ali nemški, kar je jasno razvidno s spletne lestvice.

Lepe vasi lepo gorijo

Naloge so zasnovane raznoliko, nagrajujejo pa pozornost in preudarnost. Neobvezne, postranske misije lahko trajajo le kakšnih petnajst minut, medtem ko stalingrajski spopad terja ure natančnega ogledovanja in ukrepanja. Zanimivo je, da pozorno odstranjevanje ovir s snajperjem v kombinaciji z artilerijo in tankovskim prebojem deluje bolje kot množični juriš. Čeprav je takšno napredovanje zabavno, ni moč prezreti dejstva, da v veliki meri temelji na neumnosti računalnika. Ostrostrelec lahko enega za drugim ugonobi celotno moštvo topa, pa dva metra stran parkiran oklepnik ne bo niti trznil.

Kot rečeno, Blitzkrieg ne sodi med napredne RTSje. Misije so linearne, a kljub temu zanimive. Poveljstvo zada bojni skupini določene cilje in le-te je potrebno izpolniti, kajti poraza ni, le ponovni poskusi. Za dodatne dobrote imajo vse naloge stranska opravila, kot so nevtralizacija protiletalske obrambe ali zaščita kakšne enote. Nekatera so bolj domišljena – če pri Sevastopolu Sovjeti ohranijo pristanišče, dobivajo stalni dotok maricev. Med bojem je stalno na voljo ognjena podpora, denimo artilerijski udari ali padalci, ki taktično situacijo naglo spremeni. Poveljnik se mora odločiti, če v danem trenutku bolj potrebuje bombnike ali okrepitve, saj oboje porablja pridobljene točke. Vojaki se plazijo, prevzemajo topove ali čistijo mine, kakor so počeli že pred več kot desetletjem, začuda pa se ne znajo več vkrcati na kamione. Formacij ni in lahki oklepniki imajo še vedno samomorilska nagnjenja, saj silno radi rinejo pred shermane in tigre. Je pa nadzor vseeno pregleden in mi kljub tem površnostim ni povzročal zgage.

Klavnica pet

Postranske naloge ne rabijo zgolj pridobitništvu, marveč resnično dobro prikazujejo različne obraze vojne. Nekateri dogodki so zgodovinski, nekateri izmišljeni, segajo pa od lova na angleške komandose v Sahari prek spremljanja in prestrezanja konvojev do scenarijev, kjer je treba neko pozicijo zavzeti in obraniti. V zrak veselo letijo skladišča goriva blizu puščavske Kufre ali pa se na Krimu prihuljeno izkrcajo zeljejedi in likvidirajo rusko komando. Občasno znajo biti presežek – še zdaj imam cmok v grlu, ko se spomnim, kako so moji rdečearmejci zahtevali artilerijski napad na lastno pozicijo, ker so jih obko-



Dasiravno igra nosi naziv bliskovite vojne, hitrih operacij po začetnih nalogah praktično ni. Kar je pravzaprav zgodovinsko točno – urne preboje iz let '39 do '41 so nadomestili počasnejši, bolj metodični vojaški manevri.



Večigralstvo zna biti kaotično, vendar prav zabavno. Ravno tu nemara pride do izraza bliskovito napredovanje z oklepniki. Na žalost pa manjka soigralcev, ki bi na spletu merili moči.



Adut igre je strahotna ognjena sila, ki jo lahko igralec prikliče nad sovraga. Vendar ta stane veliko in pomembno je presojanje o koristnosti podpore napram novim enotam iz rezerve. Bombniški udar tudi ni ravno silen, če naleti na sovražne lovce ...



Spopadi se odvijajo po ruskih širjavah, francoskih vasicah, v skandinavskih gozdovih in puščavi. Teren je sila raznolik in močno vpliva na sposobnosti enot.

lili in preplavili Švabi. Takšne naloge skupaj z epskimi velebitkami, kot je preboj pri Daugavpilsu, podvigom naše vojaščine vdihnejo pomen. Vse to podčrtata zvok in grafika, kajti igra je enostavno lepa. Deluje nekoliko risankasto, saj so barve močne, četudi zajemajo običajno rjavo-sivo-zeleno paleto. Možici so rahlo predimenzionirani in tanki nekoliko zaobljeni. Zdi se mi, da trenje med simpatično podobo in brutalnostmi, ki se na zaslonu odvijajo (da, osvobodil sem tudi Auschwitz) dodatno poudari tako odurnost kot fascinantnost vojne.

Zelo zanimivi znajo biti spopadi z Borisom, ki je po besedah avtorjev prva uspešno implementirana nevronska mreža v realnočasovni strategiji. Iz bitk se uči in se prilagaja stanju na bojnem polju. Če vidi izvidnika, sklepa, da bo tam napad. Če zagleda samoten tank, ne bo nujno navalil, saj pričakuje past. Pri tem Boris menda ne goljufa, ampak 'vidi' natanko toliko kot človek. Sam sem bil do takšnega hvalisanja skeptičen, še posebej, ko sem ga trikrat krepko potolkel. Vendar me je računalo v četrtem poskusu z lahkoto razcefralo, kar mi je dalo misliti, da vse skupaj ni le marketinški trik. Tudi odziv spletne skupnosti nanj je dober in razvijalci že razmišljajo, da bi Borisa dodali kot možnost za večigralstvo. Čudi me le, da je ob zelo solidni nevronski mreži siceršnja umetna pamet bolj uboga.

Bitke proti soljudem niso v ničemer revolucionarne, so pa izvedene povsem solidno. Sam, v tandemu ali v trojki sem dvigal zastavice na trojici kart in vmes pridobival točke za okrepitve. Kot popestritev je zanimiv tudi napad na bazo, kjer je treba preseči vnaprej pripravljeno obrambo, ki ji poveljuje človek ali računalnik. Urejanje oporišča zna biti čisto zabavno, saj je treba predvideti poti, po katerih bo potekal napad, in jih utrditi z enotami iz nabora ter namenskimi strukturami. Žal pa je čakanje na vsakršno partijo dolgotrajno.

Kavelj 22

Kljub mnogim simpatičnim lastnostim Blitzkrieg 3 pesti precej težav. Poleg starega okostja in uboge umetne pameti izven Borisa ne gre spregledati dejstva, da je po dveh leti zgodnjega dostopa in več kot sedmih zaplatah sila hroščat. Dejansko sem moral igro odstraniti in jo ponovno namestiti, da sem lahko končal nekatere scenarije. Ne govorim o nedolžnih žužkih, kot je neskončno ponavljanje treh izjav ali izmaličena zastavica na drogu. V kodi so napake, ki program vsake toliko enostavno sesujejo. Grenak priokus pusti dejstvo, da špil zahteva stalen priklop na splet, saj strežniki niso čisto zanesljivi. Prav tako je dvanajst let stara predhodnica nudila več taktičnih možnosti, čeprav je imela na voljo manj enot in lišpa, pa že tedaj ni bila velik presežek. Naloge so skupki ciljev brez velike možnosti odstopanja, dogajanje v njih je več ali manj na tračnicah. Iskanje poti je še vedno slabo in enote pasivne, čeravno jim po oklepih vozil že točejo naboji.

Kljub temu, da naslov pestijo malone enake težave kot Sudden Strike, pa za razliko od slednjega ne izpade prisiljeno, težaško in okorno. Vsem nezanemarljivim minusom navkljub je namreč pretežno kratkočasen. Ponuja veliko vsebine in cena 30 evrov ni visoka. Sčasoma bo gotovo še boljši, saj obljubljajo nove večigralske karte in izboljšave Borisa. Domnevno jim bo tačas uspelo tudi odpraviti večino hroščev. Blitzkrieg 3 resda ni globok in finomehanično kompleksen kot na primer Steel Division, toda če ti dogajajo nostalgična zasnova, počasen tempo in lagodna destrukcija v omejenih seansah, je lušten.

***Grizli** se v majcenem tanku skozi pekel vojne zapelje po poteh spominov in tovarištva.*

68 **lagodna destrukcija s pestro orožarno ✔ premeteni Boris ✔ lepa na pogled ✔ cena ✔ še vedno hroščata ✖ sistemu se poznajo leta ✖** Nival za PC

MALA MIŠ

Kot posebno nagrado je moč v nemški kampanji pridobiti panzer VIII maus. Tale švabski 'mišek' je s 188 tonami najtežji tank, kar so jih kadarkoli izdelali, čeprav je ostal na ravni prototipa in nikdar ni ugledal boja. Namenjen naj bi bil preboju frontnih črt in je bil z 250 milimetri prednjega oklepa praktično neuničljiv. Za primerjavo – mogočni königstiger je imel spredaj borih 180 mm jekla, toliko kot maus na zadku. Bil je tako težek, da ne bi mogel prečkati večine mostov in so zanj razvili posebno dihalko, da bi lahko prebrodil do osem metrov globoke reke. Firer je bil nad gromozansko napravo sicer navdušen, se mu je pa zdel 128-milimetrski top v spremstvu 75-milimetrskega premajhen glede na ostanek tanka, zato je terjal še večjega. Nasprotno je nad megalomanijo bentil general Heinz Guderian, ki je prototip zavrnil, čeravno je bil nad njim navdušen ves nacistični vrh. V knjigi Tankovski poveljnik piše, da bi z večjim topom mišek tehtal dvesto ton, poleg česar so pozabili na strojnico, ki bi ga ščitila pred pehoto. Poligon, kjer so ta monstrum testirali, so konec leta 1944 zasedli rdečearmejci, rekonstruirani maus pa danes stoji v tankovskem muzeju v Kubinki.



Med misijo radiooperater v svojem materinem jeziku sporoča nove cilje in stanje. Skozenj spremljamo tudi nekatere presunljive dogodke, ki so se med vojno resnično zgodili.





Mario + Rabbids Kingdom Battle

Nintendo nadaljuje z razgrajevanjem in vnovičnim sestavljanjem kompleksnih žanrov za publiko, ki ji ne pašeta velika zapletenost in mrakobna namorjenost. Kar je Arms za pretepačine, Mario Kart za dirkačine in Splatoon za streljanke, je Kingdom Battle za potezne strategije tipa XCOM. Vem, sliši se krneki. Kaj počne v tem praviloma dosti hardcore žanru pederski italijanski vodovodar, ki mu baba zmeraj zgine v naslednji grad? In čemu so izdelek invadirali nori Ubisoftovi kunci, ki ne znajo drugega kot razsuvati in se jesiharsko dreti? Sliši se kot recept za dizaster, ampak naveza japanskih in francoskih majstrov je botrovala nastanku nečesa jako pisanega, privlačnega in zabavnega. Ob čemer je treba takoj povedati, da na rovaš rezanja gradnikov špil ni utrpel bistvene izgube taktične globine ter zahtevnosti.



Pred tabo je lična potezna strategija, v kateri Mario s standardnimi kameradi najde tako zavečje mutirane tovariše kot nasprotnike. Na primer velikanskega ščitarja.


Med raziskovanjem sveta vstopaš v arene, koder se požene boj. Med okoljske elemente, ki vplivajo na dogajanje, sodijo tudi lajajoče krogle na ketnah.



Kunčji nasprotnik je pravkar sprožil tintno naphan strel, ki ima določeno možnost, da mojega junačka oslepi. Take neprilike lahko resno zavdajo pripravljeni taktiki.

Lijavične zverinice

Scenarij je slično usekan kot tematska podlaga. 'Zaveci' s časoplovnim pralnim strojem uletijo v dom tehnofrikice, ki dela na napredni VR-čeladi. Ta je sposobna spajanja dveh entitet v nekaj novega, kar rabbidi izkoristijo za mutacijo v Rabbid Maria in Rabbid Breskvico. Ker ne nehajo drezati in bezati, pristanejo v Gobjem kraljestvu, kjer čelado odnese neznanokam. Mutantska zajčad združi moči z običajnima Mariem in Peach ter se pod vodstvom napredne umetne pameti v robotskem sesalniku odpravi na iskanje kameradov ter podivjanega izuma. Lahko si misliš, da ta kmalu pade v roke starih – oziroma bolje rečeno mladih – nepridipravov, ki v virtualnostnem čebru vidijo priložnost, da se za vekomaj znebijo brkatega varuha pravljične dimenzije. Kakšne posebne štorijalne vsebine igra ne prinaša, vse je v vzdušju in zabavnih prigodah, ki jih vešče servira. Kraljestvo, ki ga raziskuješ, je prežeto z zaveci, ki ne le, da po livadah in gričih uganjajo norčije, s svojim nepokornim duhom so okužili dotlej prijazne prebivalce! Tako si goombe radi perejo riti in v okolici ne manjka spodnjih gat, v katere se med drugimi ujame raketnež Banzai Bill. Analna fiksacija je vredna freudovske študioznosti. Druge mutacije niso le kulisa, temveč se tičejo konkretnega igranja, saj gobji sovragi postanejo kunčevski in tako pridobijo na svežini, dočim se ti nasproti postavijo tudi sami zajci, ki so jih skozi VR navdihnile videoigre!

Za nosom naprej

Bitke se odvijajo v zamejenih arenah, do katerih prideš z vandranjem po tematsko različnih svetovih. Zdi se, kot bi običajnemu 3D Mariu odvzel sposobnost skakanja in dodal



Sleherni obračun ima vnaprej določene mejnike, kot je število izmen za končanje in neumrtost sodelujočih. Pri ponavljanju nisi deležen tako izdatnih nagrad.



Šefi dodobra preizkusijo, kaj si se naučil, in razkrijejo luknje v tvojem pristopu. Ne ubadaš se le z njimi in njihovimi nadmočmi, kot sta teleportiranje in oddajanje rušilnega vala.

druščino, ki jo 'roomba' in Mario gosjeredno vlačita za sabo. Ločeni deli Gobjega kraljestva niso odprti, temveč je napredovanje skoznje nelinearno, le da sčasoma odpreš bližnjice. Na dosti mestih moraš rešiti kakšno preprosto ugankico z razmeščanjem kvadrov in nemalo je odmaknjenih krajev, ki terjajo nekoliko več zavzetosti pri brskanju. Tu najdeš predvsem skrinje z dodatnimi orožji, ki jih kupiš za vseskozi nabirane zlatnike.

Raziskovanje je polno referenc na muštačarjevo zapuščino: cevi iz Super Maria 3D Worlda, rdeči kovanci iz New SMB, glasba in grad iz SM64. Kakopak je vse porabbidsano, tako da imajo cevi denimo zajčja ušesa. So pa svetovi daleč od modernosti in vrst okolice je nenavadno malo, le štiri, seveda po Mariovem kopitu: vrtovi, puščava, duhci strahci, lava. To ne pomeni malo nivojev, saj je teh štirideset in so kar dolgi, tako da že temeljni špil na normalni težavnosti traja kakšnih dvajset ur. Sem pa pričakoval še kak 'world', med njimi standardni 'S'. Ni še jasno, če bo igro topogledno razgibal DLC, ki ga lahko že kupiš s sezonsko vstopnico. Najprej bo prinesel kiberpankovska orožja, nato stranske izzive in naslednje leto še podaljšek fabule.



Vrstni red rabe likov in veščin ni zakoličen, zaradi česar je taktika presenetljivo svobodna in nezakoličena. Še več, nekatere spretnosti so narejene tako, da se sinergično povezujejo.



ZAVECOV ORIGIN

Najbolj znani Ubisoftovi liki so bržda kapucinski ašašin, perzijski princ in brezuda žvau, toda okrog nog se jim nenehno potikajo čudne zajčje nakazice. V francoskem originalu jim rimarsko pravijo 'lapins cretins', debilni zajci, v angleščino pa so jih odlično prevedli kot 'raving rabbids', kar spoji besedi rabbit (zajec) in rabid (stekel). Sprva so bili Raymanovi temačni, izpodzemni nasprotniki, vendar so se ljudem tako prikupili, da so sredi minulega desetletja postali dobričine in začeli prejemati lastne špile. Teh se je doslej kar nabralo, a za resnejše igralce noben ni bil kaj prida. Največ je zbirk miniiger, ki so najbolj plodna tla našla na wiiju zaradi manj zahtevne ciljne publike in besnega mahanja z wiimoti.

Toda rabbidi bi morali biti od nekdaj deležni česa boljšega in veličastnejšega, saj so domiselne žverce. Radi vpijejo "BWAAAH!" z izbuljenimi očmi ter mahedrajočimi jeziki, cenijo spodnje perilo in imajo družbeno strukturo s podložniki ter valpeti (eden od slednjih je črni Serguei, ki mi je iz očitnih razlogov še posebej kul). Na splošno so poniglavi, a ne destruktivno uničujoči. Kot fantič, ki ti razsuje vazo in podrajsa TV, a ga ne moreš kaznovati z več kakor odtegom igric za en teden, ker je tako lušten in je itak samo preizkušal meje svojih sposobnosti. Ker so tako posrečeni, so dobili lasten strip in risanko Rabbids Invasion na Nickelodeonu, v pripravi pa je še celovečerec, ki bo zmešal žive prizore z animacijo. Upam, da jih prevedejo kot 'Zaveci', kajti ravno štajerski naglas jim bo dodal potrebno ostrino.

Snajperski sesalnik

Ko na poti med sipinami in ledinami prideš do vzporedno zasajenih zastav, veš, da je na vrsti potezna bitka. Preseliš se v izometričen pogled, iz katerega si najprej ogledaš bojno polje. Tega ne zastira megla vojne, tako da vidiš slehernega neprijatelja, ki jih je kakopak treba poraziti (seveda ni rečeno, da se ne bodo pojavili novi!). Včasih pa je treba priti do označenega področja na drugi strani arene ali tja spremiti ubogega neoboroženega Toada. Preživel kakopak ne boš tako, da se boš svaljkal po odprtem, marveč se je obvezno skrivati za ovirami v okolici, po možnosti pa izkoriščati še višinsko prednost s povzpenjanjem na dvignjene predele. Če ovira lik glede na sovražnikovo vidno črto docela zakriva, je možnost zadetka nična, če ga do pasu, polovična, če ga kanalja v celoti vidi, pa stoodstotna. Osebe lahko kajpak prečkajo omejeno količino polj, a je ta omejitev precej radodarna, da ni dolgčas. Prav tako vrstni red ni vnaprej določen, da uživaš svobodo premikanja in sprožanja veščin.

Na ta način Kingdom Battle všečno prefiltrira zakonitosti poteznih strategij in izpostavi ključne elemente, ne da bi žanr pretirano poneumil. Tudi v XCOMu, Disgaei, Battle Brothers in drugih izmenjalkah veliko štejejo linija pogleda, višina in modro razporejanje. Le da Nintendov špil izpostavi zgolj te bistvene gradnike in odstrani nianse, kot je denimo 78-odstotna verjetnost za zadetek in pomembnost bližine. Tu je šansa 0, 50 ali 100, jasno in glasno, če si le v dometu. Nakar na to prečiščeno osnovo nagrmadi dodatne elemente, ki bojevanje popestrijo in ga privedejo do točke, ko sploh ni tako enostavno, kot bi človek sklepal glede na risankasto podobo. Predvsem je za uspeh ključna sestava druščine, ki šteje največ tri člane z Mariem kot vodjo. Sleherni od prijateljčkov ima svojo vlogo: Peach je zdraviteljica, Luigi ostrostrelec, Rabbid Mario odličen za bližnje obračune.



Če zaveci tičijo za vnetljivimi ali kako drugače uničljivimi zaboji, jih je dobro čimprej napasti, da se ne preselijo. Umetne pameti ne velja podcenjevati.



Imena orožij so veseloigerna, povedna pa je tudi njihova oblika. Luigi recimo vihti sesalniške snajperice. Pomniš Mansion?

Posedujejo svojstvena orožja in veščine, ki se po uporabi polnijo nekaj potez, od avtomatskega strela na odprte sovrage do začasne zaščitenosti. Lastnosti je moč lahkotno nadgrajevati v zameno za nabrane izkušnje, ki pa jih ni v izobilju. Dokaj počasi nabiraš tudi zlatnike za razna krepelca, ki lahko sovraga, če tako veli sreča, zamrznejo, oslepijo ali odbijejo.

Varljiva preprostost

Res je, da se velikokrat zdi, da ima sreča odločilno vlogo, a to drži le deloma. Sicer prideš v fifti-fifti situacije, ki se iztečejo v tvojo škodo in si hud. Tu prednjačijo efekti, kot sta zmrzal in odboj. Vendar se da takim zankam lepo ogibati s pametnim upravljanjem druščine in izkoriščanjem 'okraskov', ki prispevajo k taktični globini. Moč je denimo izvajati fizične napade na tolovaje in v slogu serije Mario & Luigi izkoriščati prijatelje za odskoke, kar poveča doseg gibanja in nagrajuje premikanje zaveznikov. Ovire niso le neobčutljive jeklene in krušljive zidane ali ledene, temveč se jim pridružijo zaboji, ki eksplodirajo ali izpljunejo kak drug učinek. Arene se sčasoma precej zvečajo in dobijo tako cevi za hitro menjavanje pozicije kot okoljske nevarnosti, na primer tornade, ki udeležence razmečejo kot burja listje.

K temu, da se imaš malodane nenehno fino, veliko doprinese tudi zaloga sovražnikov. Med drugim ti nasproti stojijo spremenjeni ploščati steneži in mesojede rože, dočim šefovsko naletiš na zajcgorileža, ki ne ve, ali bi bil dolgouhec ali Donkey Kong, zato postane očarljiva zmes obeh. Obsedenim gobježem se pridružijo še mnogosortni zaveci, od navadnega kanonfutra prek zdravilcev in snajperjev do hrustov z velikimi kovinskimi ščiti. Vse ima svoj smisel. Ščitonosci terjajo modro razporejanje, bombaši pa ti mečejo granate, ki kaznujejo grupiranje. Umetna pamet je na splošno na presenetljivo visoki ravni; sicer ji manjka nekaj taktične dinamike, ampak ker so bitke velikokrat postavljene kot uganke, ki jih je treba odvozlati na idealen način, to niti ne moti. Vsekakor še zdaleč ni rečeno, da boš v prvo briljiral v slehernem obračunu in dobil visoko oceno ter mnogo cekinov. Je pa moč bitke naknadno ponavljati in prisotni so ekstra izzivi, ki jih je treba najti. Nagrada? Denar, izkušnje in občutek izpolnjenosti.

87

***Sneti** si iz riti potegne nekdaj snežnobelega zajca. Le kako je zašel tja?*

Nintendo za switch

"Waaah!!!" od igre!

Prelomen Kingdom Battle ni, saj se v celoti naslanja na poteznostrateške velikane. Manjka mu celotna strateška nadgradnja v obliki XCOMovega nadzorovanja Zemlje, saj se osredotoča le na konkretne bitke in blodenje. Zahtevnejši mu tega ne bodo tako zlahka odpustili. Tudi spletno, tekmovalno večigralstvo bi jako sedlo, kajti prisotnih je le nekaj sodelovalnih misij za dva pred enim switchem, kjer vsak drži en joy-con. Svet, ki ga raziskuješ, pa je sicer barvit, lušten in poln skrivnosti, a starinsko omejen in precej statičen.

Toda po drugi strani so bitke tako humorno žurerske kot taktično solidne, vzdušje nadmočno in prigode za crknit smešne. Režiš se ob imenih orožij, kot sta Carpe Die-em in Declogger Flogger, dol padaš ob memastih referencah, kot je Luigijev 'steely stare' iz Mario Karta. Izrecno pohvalo si zasluži kinematografičnost, saj liki nenehno izražajo osebnost, se afnajo in sovrage pokajo v kratkih, vzdušnih animacijah. Ob tem tak potezen špil, kjer misije niso dolge in lahko med izmenami čakaš po mili volji, paše na switch kot Peach na sadno kupo. Docela enako, kot je svojčas Advance Wars definiral game boy advanca. Pa še nekaj je: z dankami obsedeni zaveci so naposled dobili veliko, praktično samostojno igro, kakršno si že dolgo zaslužijo. Nič hudega, da so se morali zanjo potruditi z desantom na Mariev dvorišče. Taka invazija je bila točno tisto, kar je diznijevsko sladkobni in zglancani Mushroom Kingdom potreboval, da zasije v novi luči!

Tekmovalnega in spletnega večigralstva ni, kar se mi zdi škoda. Je pa prisotno lokalno sodelovanje proti računalniku na enem sviču. Pazi na friendly fire!



Observer

Na platna je prišlo nadaljevanje Blade Runnerja, Observer pa je poljski poklon temu kultnemu slikosučnemu izdelku. Gre za prvoosebno srhljivko, ki teče pretežno kot sprehajalnica, a vsebuje elemente detektivstva, tiholazenja in ugank. S filmskim vzornikom si poleg stilske sličnosti deli tudi igralca Rutgerja Hauerja. V špilu Nizozemec posoja glas osrednjemu liku, ciničnemu detektivu Danu Lazarskyju. Kot Opazovalec prek robotskega vsadka zaslišuje občane kar v njihovih glavah. Pregrade med navideznim in resničnim padejo, svet, kjer ima praktično vsakdo kak implantat, pa dilemo o človeškosti obrne na glavo. Ne gre za to, kje teče ločnica med samozavedajočim se androidom in človekom, marveč ali kopica bioničnih organov iz ljudi dela robote.

Mora v mestu Krakow

Piše se leto 2084 in Peta poljska republika se je po tretji svetovni vojni, klicani veliko opustošenje, komajda pobrala. Sedaj je videti kot socialistična verzija mest iz Ghost in the Shell. Znajdemo se v Krakowu, kjer je zrak poln smoga in neonski znaki odsevajo v lužah usranih getovskih ulic. Te so prazne, saj ljudje ždijo v plesnivih blokovskih stanovanjih. Vsebuje pa vsaka čumnata več brlečih zaslonov, v katerih Krakowčani iščejo uteho in pobeg iz resničnosti. S trkanjem na vrata in kratkimi pogovori z njimi skuša nevralni detektiv Lazarsky razrešiti sinov umor. Čeprav nobenega stanovalca ne vidiš, saj vztrajajo pri videofonu in zaklenjeni ključavnici, hitro ugotoviš, da so čudaki. Eni nenadoma vzkipijo, drugi so zaradi kronične uporabe VRja povsem neprištevni …

Prej kot koristne informacije blokovci ponudijo svoja protibionična prepričanja ali komentarje na sociopolitično stanje očetnjave. Zato si Dan poleg čvekanja pomaga tudi z opazovanjem. Bistvena sta bionična forenzična pogleda. Elektromagnetni denimo izpostavi številčnice elektronskih ključavnic, katerih kode moraš razbrati iz okoljskih namigov. Biološki pak rabi sledenju človeškim sokovom ali analizira rane, da določi vzrok in čas smrti najdenim truplom. Kljub dozdevni naključnosti so v kompleksni zgodbi vsa povezana.

In človek je mašina postal

Skozi labirintaste hodnike in mnoge razsute apartmaje socialističnega bloka tavaš povsem poljubno, pri tem pa nemalokrat pogrešiš zemljevid ali kompas. A manko obojega je bržda nameren, da je pri iskanju naslednje sledi, ki bo nadaljevala premočrtno zgodbo, občutek izgubljenosti nenehen. Spaja se z Danovim naraščajočim mešanjem virtualne in prave realnosti, ko analizira žrtvin možganski čip, se nanj priklopi z ožičeno sondo in prične nevralno zasliševanje.

Maloštevilne izpraševalske scene so obsežne in zajemajo slabo tretjino osemurne štorije. Ne tečejo po policijsko v pusti sobi, marveč so začrtane kot linearni sprehodi skozi abstraktne tehnosanje, ki razkrijejo gostiteljevo preteklost in dajo v resničnosti uporabne informacije in namige. Med sanjskim španciranjem skozi hodnike, diskoteke ali s kockastimi pisarnicami natrpane etaže se iznenada pojavljajo šrafirane človeške silhuete ter se zatikajo sredi gibanja, ali pa se okolje povsem spremeni, ko se obrneš. Ponekod špil skrene s poti simulatorjev hoje, saj se mora Opazovalec skrivati pred gmotami mesa in elektronike, pri čemer se lahko zanaša zgolj na čepenje in šprint. Ako ga stvor ugleda, je treba sekvenco ponavljati. Nekaj prizorov je resnično vzdušno morečih, recimo ko te med begom v slogu slabe internetne povezave zatika. Ali ko se znajdeš ujet v neskončno ponavljajočih se mračnih sobanah, nakar pogruntaš, da je vse uganka, ki terja pravo sekvenco izbire izhodov. Srhljivost v nemoči je dovršena.

Neugodna futura

Igra obsežno črpa tako iz sveta filmov kot iger. Rezultat je vzdušna španciravščina, v kateri prednjači melanholična zgodba z bogatim ozadjem in mnogimi skrivnostmi ter referencami na grupin pretekli projekt Layers of Fear. Poljakom sicer zamerim, da priklopna droga poleg vizualnih neprilik nima večje teže in da so dialogi občasno vsebinsko nerodni ter okorno odigrani. Nadalje mislim, da skrivalne sekvence niso najbolj ustrezne niti dodelane. A špil poleg adrenalina in kurje polti večkrat da misliti, denimo ob obeh možnih koncih. Ali ko v dežju srečaš na tričetrt mehanskega hišnika, ki razloži, da ga kaplje pečejo, vendar tako vsaj nekaj občuti. Observer ni popoln, je pa kakovosten in zatorej dobrodošel novinec v žanru kiberpunka, ki zadnje čase ni pogost.

maronek 2017



V grozljivem cyberpunkovskem Krakowu ne pričakuj akcije in streljanja. Detektiv morilski primer rešuje potrpežljivo, s korakanjem, čvekanjem in opazovanjem.

Tako kot ostali Poljaki prihodnosti tudi Lazarsky za vsadke jemlje lek sinhrozin. Če ga pozabi, ostrina pogleda pade in piksli zaplešejo mazurko.



Majhne sobice so natrpane s predmeti, ki razkrivajo preteklost, denimo digitalno kugo. Truplo na tleh pa bo ob nevralnem zaslišanju morda izdalo morilca.





80 *BaterPolž opazuje. Kar vidi, ga sočasno straši in mu godi.*

Bloober Team / Aspyr za PS4, XBO in PC

Forza Motorsport 7

Potem ko je lani računalniške igralce s tretjim delom prvič razveselila odlična xboxova arkada Forza Horizon, se zdaj na PC širi tudi njena resnobnejša dirkaška mati. Tista, ki je leta 2005 na prvi ikššatulji nastala kot odgovor na Sonyjev Gran Turismo; celo naslov ima enak italijanski prizven, dasi je poreklo ameriško. Se mora svet ustaviti ob rohnenju več kot sedemstotih avtomobilov? Se vse ostale predstavnice žanra skrijejo v bokse? Stežka. Forza Motorsport 7 je solidna igra, ki pa ne prednjači, temveč je precej samozadostna in samozadovoljna. Za nameček so jo Microsoftovi zakladniki skazili z novim sistemom zbiranja avtov in druge robe, ki si za neposrečenost zasluži zlato malino, če ne kar zlatega tuša.

Porši so za stare dece!

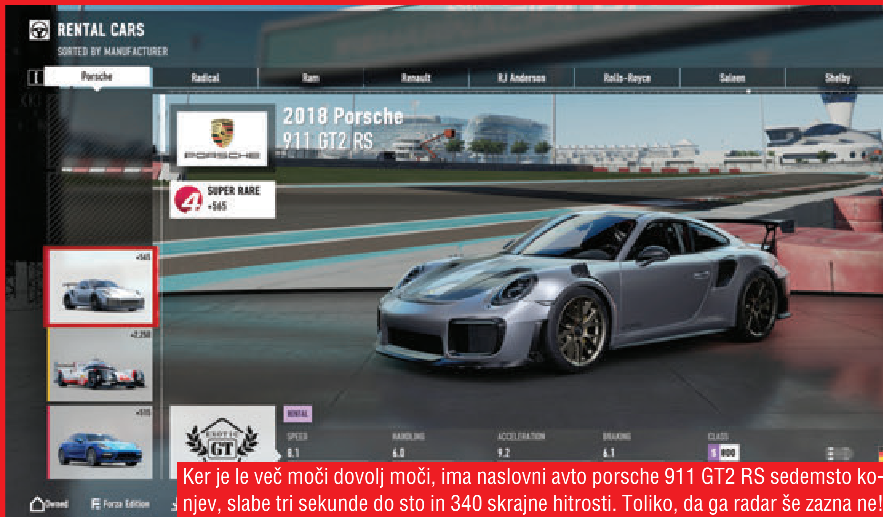
Zgodbe, vožnje po civilnih cestah od dirkališča do dirkališča ter televizijsko podprte kariere tu ne pričakuj. Za visokih šestdeset evrov dobiš klasično strukturo, kjer v enoigralski kampanji nelinearno opravljaš nize dirk ali posamične znotraj dane kategorije. Ko nabereš zadosti točk, za kar ni treba opraviti čisto vsega, se preseliš v naslednjo kategorijo, kar ponoviš petkrat. Za dogodek moraš imeti avto iz terjanega razreda, naj bo to superšportnik, starodobnik, nabrit kupé, terenec, klasična in električna formula ali celo tovornjak. Medtem ko je bil lani na naslovki ford GT, je letos v središču pozornosti frišni porsche 911 GT2 RS, ki so ga skupaj s špilom obelodanili na letošnjem E3ju. Ob njem so tudi ostali porscheji, ki so do lani manjkali, ducat ferrarijev z F12tdf na čelu, lambo centenario, aston martin DB7, pagani huayra, koenigsegg regera ... Dosti je tudi izdelkov butičnih garaž, kot so Hennessey, Noble in Radical. Sleherni voz je moč najeti za preizkus, toda posedovanje je ipak posedovanje. Želenega kupiš za nabrane kredite, ga dobiš za nagrado ali ga odkriješ v škatli z dobrotami. Ko je tvoj, ga moreš prilagoditi in spimpati z menjavanjem številnih delov, od vzmetenja prek izpuha do platišč. S tem je povezana novost, homologacija, ki zagotavlja, da so v istem razredu približno enaki avti, ne da spimpaš mrtvaški voz in na ravnini prehitiš mclarna P1. V močnem urejevalniku takisto spremeniš zunanjost, kar je od nekdaj čislana plat Forze, ali dizajne tako kot tunerske setupe potegneš z neta. In v nemalo avtov lahko podrobno vtakneš nos, čemur se reče Forzavista: približaš pogled motorju, odpreš vrata in sedeš vanje, jih zakurblaš in prisluhneš tuljenju dvanajstvaljnika ... Vzdušno in fetišersko.

Samovozi, moji vozi

Na asfaltu – druge podlage itak ni – se Forza 7 obnaša slično lanski inkarnaciji. Vozni model ni doživel opaznih sprememb in ostaja predvsem prilagodljiv. Z vklopljenimi pomagali jekleni konjiči šofirajo skoroda namesto tebe, avtomatično zavirajo in sledijo idealni liniji, ki je prikazana na tleh. Ko izločiš ABS, TCS in ostale bergle, pa dobiš en tak lušten kompromis, ko je treba paziti na odnašanje pri obrnjenem volanu in pospeševanju, vendar avto ni tako 'težak' in nemiren kot v najresnejših simulacijah. Bolj kot za upoštevanje vseh podrobnosti gre za lovljenje tistega roba zmogljivosti, ko gume škripajo kot postelja v Snetijevi študentski čumnati sleherno noč (yeah right), a še ne zdrsnejo. Forza ipak hoče, da se zabavaš, ne da si po enem krogu Silverstona prešvican kot rudar. Avti dobro rjovejo in so samosvoji: nekateri nudijo elegantno, drugi, kot je Radicalov RXC, se tresejo in ropotajo, kot da so tik pred razpadom. To je zlasti očitno na bolj razgibanih med dvaintridesetimi progami, denimo na Nordschliefu, med favelami v Rio de Janeiru, na rdeče obrobljenem Circuitu of the Americas in novi dubajski stezi. Tam iz objema gora in luksuznih hotelov zapelješ skozi puščo, kjer pesek zakriva cesto, in nato v predor pod cesto, ki vodi do letališča. Nakar so tu Yas Marina, Hockenheim, Monza, Road Atlanta, Brands Hatch, Suzuka, mrzle Bernske alpe, Maple Valley, Daytonin oval ...



Najlepši obraz Forze 7: v atmosferičnem pogledu iznad havbe kvazisimulacijsko norim po dubajski stezi s krasnim okoljem in se dajem z drugimi superšportnimi avti.



Ker je le več moči dovolj moči, ima naslovni avto porsche 911 GT2 RS sedemsto konjev, slabe tri sekunde do sto in 340 skrajne hitrosti. Toliko, da ga radar še zazna ne!



Kakor je Forza na nekaterih področjih napredna, trki ostajajo zastareli. S ferrarijem uletim v gužvo in razmečem konkurente na vse strani, sam pa sem le malo obutan.



Volan tudi pri starih formulah ni obvezen, kajti špil je prirejen joypadu. Tisti za xbox one kakor na konzoli z detajlnim tresenjem posreduje informacije s cestišča.

Lepo je videti, da okolica ni mrtva, od žerjavov, ki nekaj prestavljajo, prek helikopterjev v zraku do fotografirajoče publike. Prav tako sta prisotna tema in dež, kar je prvič dinamično in naključno. Začetek, sredina in konec tekme imajo lahko drugačne razmere, vključno z meglo in mrakom. Ko brisalci čistijo vetrobran in nebo parajo strele, ti pa se trudiš držati hrumečo beštijo proč od ograde ter sotekmovalcev, je vzdušje na višku. Zlasti v vzdržljivostnih dirkah, ki trajajo petdeset krogov. Tega ne izkusiš le v kampanji, marveč tudi v drugih samotarskih modusih, kot so ločeni izzivi, kjer tekmuješ na čas in proti duhcu, podiraš keglje, driftaš in dragaš. Spletno večigralstvo za dva ducata sodelujočih, kjer se pecejaši srečajo z xboxarji in obratno, pa ti da na razpolago številne čakalnice, razporejene po klasah, kjer lahko dirkaš z lastniškimi ali najetimi avti. Oziroma urediš svojo dirko in v oddaljene goste povabiš prijatelja ali več.

Lepo počasi, kot smo vajeni

Nad Forzo 7 se ne velja zmrdovati. Grafično je izvrstna, z mnogimi naprednimi svetlobnimi in vremenskimi učinki ter podporo ultrawidu na PCju ter 4K na xboxu. In nudi fin kompromis med dosti enostavnim tiščanjem plina ter dokaj realističnim obnašanjem vozil. Toda na obeh koncih lajtunge so na razpolago kvalitetni naslovi, ki omogočajo več, naj bo to arkadni Forza Horizon 3, simulatorski Assetto Corsa ali vseobsegajoči Project Cars 2. Najbolj pa si v skledo pljuva sama, saj za navdušenje ne poseže dovolj daleč.
Vreme in tema sta na razpolago le na nekaterih progah, kar je zoprna omejitev. Krožnih pist ne manjka in nekatere so na voljo še v druga¨nih konfiguracijah. A kdor si lasti prejšnjo Forzo, bo opazil, da je nova le dubajska. Sem res mislil, da bosta še vsaj kakšni dve izvirni. Poškodbe so vnovič površne in brez fines, tako videzno, kjer si deležen le malo vdrte pločevine in napokanih šip, kot interno, kjer ti recimo amortizer slabše dela, zato avto grobo odnaša. Zaradi tega je veliko primitivnega butanja in škatlastega odbijanja kakor pred desetimi leti. Umetna pamet je v splošnem v redu, toda manj dinamična kot v šestici in spet nagnjena k temu, da se ti zaletava v rit. Glasba je bleda, nalagalni časi katastrofalni in zatikanje v menijih neugledno. PC nima xboxovega razdeljenega zaslona in mnogo elementov bodo šele dodali: spletno tržnico, internetne lige, časovno omejene dogodke … Zakaj vsega tega kljub orjaški prvodnevni zaplati v izmeri 50 GB še ni notri, ve le Microsoft.

Cegel na žlajfu

Microsoft pa najbolje ve tudi, čemu so ta drugače čisto v redu špil oskrunili z nagravžno pogoltnostjo. Mikrotransakcije v Forzo tlačijo že od petice dalje, a doslej je šlo le za to, da je bogataš pač dal pravi cekin in si kupil tisto, kar je spreten igralec nabavil za virtualne solde. Zdaj pa mnoge avtomobile naključno dobiš le iz škatel z dobrotami, tako da element sreče po nepotrebnem zavira buhtenje garaže. Če hočem legendarni avto in sem zanj zbral denar, mi ga pustite kupiti, ne da moram nabaviti loot box, kjer imam za osvojitev le določen procent možnosti! Prav tako iz škatel letijo kozmetična oprema za vozniškega avatarja, ki je zdaj bolj izpostavljen, a ne vpliva na nič, in šestičini modi – kartice, ki jih uporabiš v neki dirki in dobiš več denarja, če izpolniš pogoje.
V času pisanja škatel še ni moč kupovati za pravi denar, kar je pravi namen poteze, jih bo pa kmalu. Razen če si bo založnik premislil vsled kričanja odjemalcev, ki so že dosegli, da kupci VIP-verzije niso več ogoljufani za množenje kreditov. A četudi bo izdajatelj odstopil od te okoriščevalske sheme, bo brezzvezni in kvarni sistem, ki loot boxe postavlja v ospredje, po vsej verjetnosti ostal. Forza 7 je zaradi njega krepko slabši špil, kot bi bila sicer.

Sneti *v omamnem vonju bencina zazna žolti smrad nebrzdanega pohlepa. Zdaj ve, zakaj motor pokašljuje in gume cvetijo.*

70 zabavno, skoraj realistično dirkanje ✔ vrsta poželjivih avtomobilov ✔ odličen videz ✔ brez pravega napredka, a s starimi kapricami in luknjami ✖ z loot boxi so čisto zabudalili ✖

Microsoft za PC in xbox one



Formula E je tiha, močna, precizna in za moje pojme brezdušna. Kot bi se dol dajal z žensko, ki je tiho. Desno je moj avatar, za katerega spimpanost mi dol visi.



Dogajanje lahko opazuješ od zunaj kot v Need for Speedih, z odbijača, pokrova motorja ali notranjosti. Sesti moreš bolj naprej ali nazaj, da je vtis manj tankovski.


Kdor si avtomobile rad slineče ogleduje, bo nedvomno za vsakega posebej zagnal Forzavisto. Ni pa to vizuelno čislanje enako podrobno pri vseh objektih poželenja.



Nekateri imajo radi drag, torej dirkanje z enim konkurentom na ravni pisti do cilja, in drift, se pravi odnašanje riti po ovinkastih progah. Oboje je dobro skrito v menijih.



NBA 2K18 lahko igraš dosti arkadno, z osredotočanjem na podaje, met in pick n roll. Lahko pa izkoristiš nebroj taktičnih opcij in prednastavljenih akcij, ki se skrivajo v trenerskih menijih.



Vse večjo ostarelost pogona kaže zgodbeni modus. Čudni ksihti in plastična koža igri niso v ponos.

NBA 2K18

Slovenska košarkarska evforija vsled uspehov naših *#junaki* je nekoliko popustila. Na njen rovaš se je in se bo s tem športom gotovo začel ukvarjati kak mladič več, dvomim pa, da bi se zaradi prvenstva nevemkoliko okrepilo zanimanje za NBA in njeno največjo videoigro. No, v konkurenci dveh, pri čemer ima EAjev Live stalno zvit gleženj, ni blazno težko biti najboljši. Pravzaprav dominacija seriji 2K škodi, saj si lahko razvijalci privoščijo karkoli. To je očitno iz leta v leto, ko špil pride in potrebuje niz zaplat, da ga spravijo v normalno stanje, a je bojkota bore malo. Ne dvomim, da je enako letos, kar pa ne pomeni, da nimam pripomb!

Prav zares en vece

Za številne je prva postaja tvorba lastnega igralca, s katerim vnovič sodeluješ v zgodbeno podprti karieri. Temu načinu pravijo 'soseščina', neighborhood, in je častihlepen. S faliranim didžejem se sprva uveljaviš kot nadarjen ulični košarkar, nakar te NBA povabi v eno od ekip. Sledi veliko tekem z običajnim *mycareerskim* bildanjem statistik, kar je pomešano s širšo štorijo. Žal je ta klišejska in se kljub mnogim animiranim sekvencam ne zapiše v spomin. Tudi liki so nesimpatični, zlasti azijska sostanovalka, ki ne neha tečnariti. Fabula je vpeta v prostonožno vandranje po soseski, kjer greš na igrišče med bloki za obračun tri na tri, domov se preobleč in mimo Iversonovega kipa k brivcu po frizuro. Istočasno se po 'hoodu gibljejo drugi igralci. Kar v redu, le zamudno je vse skupaj in interakcija s sotrpini ni osmišljena.

A to ni največji problem tega načina. Dosti večji zgražanje leti na to, da za vsako stvar potrebuješ virtualno valuto. Ko bi rad košarkarju izboljšal met, hitrost in te reči, moraš odšteti cekinčke, k čemur te peha metaigra 'road to 99' s ciljem nadgradnje vseh statistik na najvišjo mero. To niti ne bi bil problem, če bi bilo nabiranje soldov razumno hitro. Vendar letos ni. Zlatniki resda pritekajo od slehernega udejstvovanja, od ločenih tekem prek telovadnice do kariere. A počaaasi, kot bi bil v Peku na minimalcu. In glej no, špil ponuja drugo, mnogo hitrejšo pot: nakup s pravim denarjem! Le-ta postopek močno pohitri in nudi veliko prednost tistim, ki lik uporabljajo v uličnem večigralskem načinu mypark. Taki pogoltnosti v igri za polno ceno ne bi smelo biti mesta. Da je notri, je sporočilo in test publiki: do katere mere vam lahko brez ugovora tlačimo penis v usta? Glede na to, da je prodaja dobra, ovir ni. 2K19 bo VC zato bržda terjala za izbiranje v menijih, spreminjanje grafičnih nastavitev in zagon igre.

Ko zažarijo reflektorji

To mikrotransakcijsko teženje se zažira v bistvo igre, ki je precej solidno. Pogon sicer nekoliko kaže leta in želel bi si večjih korakov naprej v animaciji ter videzu igralcev. Premikanje je še vedno nekoliko leseno, stik med telesi malce grob in veliko košarkaršev slabo prepoznavnih. 'Dragon' je recimo prejel napredek statistik, v ksiht pa si ni prav sličen. Da se osredotočajo na brade in švic, ni prava pot. So pa nadgradili šov pred tekmami, vključno s petjem himne in razgibanim dogajanjem v studiu, kjer med drugim debatira Shaq, komentar je izvrsten in dvoransko vzdušje seka. Nadvse se poznajo prednosti in minusi posameznikov, gibanje je nadvse tekoče in ni več padanja v animacije, ki se jih ni dalo prekiniti.

Če igraš proti računalniku, pride do izraza naprednejša umetna pamet, ki dokaj zvesto oponaša dano ekipo in pristno vodi poligonska telesa. Silicij postavlja blokade, se odpira na ključnih igralcih, podanike spravlja v fizične borbe, ki jih ti nato izkoristiš ... Ostajajo težave v tranziciji in situacije, ko sotrpini ne sledijo zapovedani akciji ali naredijo kako debilnost. A na splošno je dogajanje na parketu slično pravemu, tokrat tudi po rezultatih, saj desetminutne četrtine botrujejo realističnim izidom. Prava beseda je: organsko. V večigralstvu pa pride do izraza prenovljeni pokazalnik (iz)meta ob igralcu, ki poleg tajminga sporoči tudi natančnost in pokritost. To je zlasti v redu v internetnih srečanjih, ki po zaplatah niti ne trpijo več za pretiranim zamikom, dasi je ta pri naključnih nasprotnikih vnovič večji kot pri obeh fuzbalih. Večina igralcev je pač doma onkraj luže.

Predanost in oholost

Na igrišču je NBA 2K18 dobra košarkaščina. Če najraje igraš fizično s kolegom, spletne tekme z obstoječimi ekipami ali (spet ne prav nadgrajeni) menedžerski modus, jo kljub neprestresljivi količini napredka glede na 2K17 lahko priporočim. Ako te ima, da bi se šel zgodbo ali lik iz nje popeljal na asfalt prosti svetu, pa naj ti bo zadnja izbira na draftu. Prav tako opozarjam, da v osemnajstici ni več niti enega evropskega moštva, nad čimer se Ameri ne pritožujejo, dočim je to za nas precejšen minus. O reprezentancah in tekmovanjih izven NBA pa lahko le sanjamo. Lepo je na vrhu, a samota zna udariti v glavo.

69 ***Sneti*** *vrže trojko in zadene. Toda za naslednjo žogo hočejo evro!*

2K Games za PS4, XBO, PC in SW



Televizijskost je na visoki ravni tudi zaradi številnih kotov kamere in statističnih okenc. In ko izvajaš proste, ti konzola trese ekran!



Štorija se začne na ulici, kjer tvoj lik v seriji tekem privleče pozornost čudaškega agenta s krilaticami tipa "Learn to eat what you kill." A Fifina fabula je boljša.

Vsa čast ruskemu studiu Sobaka (Kuzla), da so se lotili pretepaško-strelsko-skrivaškega projekta, ki spomni na slovitega Johna Wicka. Ni sicer vse, kar bi si nad Keanujevimi potezami navdušen gledalec želel od elektronske navdihnjenke. Pogled je od zgoraj, kar zmanjša filmskost v primerjavi z Maxom Paynom 3 in Strangleholdom. Sovražniki pa niso le človeški, saj kmalu uletijo fantje mutantje. Vendar že lep čas nisem bil deležen tako pristnega wickovskega občutka, ko prvega capina priheftaš na gobec, da odfrči čez zaslon, drugega spraviš na tla in ga tam golorok pokončaš, tretjega besno znožkaš in četrtega počiš s šrotarico.


Ko grdavžu zadaš poslednji udarec, se kamera rada približa, dogajanje pa se upočasni. Tako ne zgrešiš niti kaplje krvi, ki obilno špricne.



Pogled na akcijo je običajno dokaj oddaljen, zato da imaš zadosten pregled nad okolico in lahko med mlatenjem razmisliš, kam se boš s skokom izmaknil.

Redeemer

Hudiči brez Hudičevca

Stopimo v mišičnjaško telo zdajšnjega meniha, nekoč pa barabe in soldata Vladimirja. Tip najde mir in uteho med šaolinci, toda nasilna preteklost ga ugrizne v presredek. Žleht kibernetska soldateska mu pobije ali zasužnji brate, zato se jezni Vlado odpravi na maščevalni pohod. Njegova ozka štorija brez inteligentnih presenečenj ni ne zanimiva z resnobne plati, ne ubrisana kot v Wicku, kjer smo spoznali okusni svet stripovskih ašašinov. Prilično amaterski Redeemer o maščevanju in duhovni rešitvi nima kaj dosti povedati. Je pa glede tega vsaj sproščen in se ne pretvarja, da je kaj več kot ustreznica filmov Seagala in Lundgrena. Fabula je pač izgovor za masaker, ki je slično prostodušen, a se da v njem mnogo bolj uživati.

Recept je prav tak kot v hodi-naprej pretepačinah včerajšnjika, le da je perspektiva ptičja in grafika poligonska. Na prvi pogled je špil videti kot konzolni Diablo, vendar to ni frp, temveč brawler. Napredovanje je linearno in ni razvoja lika z nabiranjem novih spretnosti. Namesto tega imaš na razpolago vnaprej določen nabor udarcev in veščin. Treske z roko in nogo povezuješ v kratke, razdejalne kombinacije. Če gumb za pest ali podplat nekaj časa tiščiš, zbereš kisik v eni točki in sprostiš mogočen udarec. Hu-a! Povrh nosiš po eno hladno in strelno orožje, s katerima je delo lažje.

Tak je domet igre, ki privlačnost gradi na malem, ozkem svetu spopadanja. Tu so se Rusi potrudili in sestavili sistem, ki nagrajuje dobro postavljanje v prostoru, odbiranje ranljivih kanalj, izmikanje in prestrezanje napadov. Običajne nasprotnike, kot so vojaki in opičjezlodjevske spake, razbiješ s čimerkoli. Mogočnejši, kot so luciferski titani, pa so na komolce in kolena neobčutljivi, kar terja pazljivo rabo francozov, sekiric, pištol in šrotaric, kajti vsega tega je končno število. Takisto je pametno gnide tlačiti pod krožne žage in laserje, jih nasajati na kole na stenah in jim nasladno trgati ude.

Lepota skozi grdoto

Redeemer deluje sličen Hotline Miamiju, a je počasnejši, bolj metodičen špil. Odvijanje je zložno, energijo si zvečine vračaš z ugonabljanjem in nikamor se ti ne mudi. Ko koga pošlješ cugrund, si deležen približanja kamere in upočasnitve, da imaš nekaj od tega. Dostikrat ne napadaš, temveč se greš mačke in miši z usmrčevanjem izza hrbta ter streli od daleč. A pogosto se znajdeš tudi sredi pravega meteža kanalj, ki lazijo od povsod in grozijo, da te bodo pokopale pod sabo. Izmenjavanje mirnejših ter intenzivnejših obdobij, ki vključujejo šefovske obračune, na primer z robotiziranim Moskovčanom, daje igranju značilen priokus. Prav zakomplicirano ni, čisto enostavno pa tudi ne. Ravno prav, da nekoliko zaposli tako prste kot um, s čimer zabava in sprošča.

Škoda, da je igra na kar nekaj področjih pomanjkljiva. Ne zamerim ji neotesanosti, ki jo prežema, saj ji to s šundrasto muziko vred daje pravomoški okus. Gotovo pa bi celo od špila za 15 evrov pričakoval bolj razgibano, manj grdo okolico. Stalno laziš skozi podzemne rove in duhamorne fabrike, v poltemi in brez kanca stilskega presežka. Čez čas pretežno usahne tudi pritok novih sovragov, ki že tako niso prav izvirni. Nacija z dvojnim plamenobacačem in kislino bljuvajočega debelinkota smo pač videli nemalokrat. Tako sedemurna, premočrtna kampanja deluje kar nekoliko razpotegnjeno. Vendar greš lahko skoznjo na višji težavnosti, iščeš skrivnosti, ki malo bolje razložijo svet, in se udejstvuješ proti valovom sovragov v ločenih arenah. Žal te ne poznajo beleženja točk in vse skupaj je striktno enoigralsko. Ampak vsi bomo umrli sami.

***Sneti** raje ne gre v Moskvo, če so tam le mrgodeni soldatje in luskinasti čekanarji.*

74 udarno pretepanje, zmešano s streli in skrivi ✔ črnikasta, krvava štimunga ✔ enolična, grda okolica ✖ zmanjka razgibanosti ✖

Sobaka / Gambitious Entertainment za PC


Okolico je modro uporabljati za instantne usmrtitve. Tako laže preživiš, kar je v redu, saj nadzorne točke niso čisto skupaj.


Saj ne, da je okolica povsem nezanimiva, in gola kovinskost ter skalovnost nekako primakneta svoje k atmosferi. Toda čez čas vsekakor deluje duhamorna.

Total War: Warhammer II



Na štirih novih kontinentih cesarstva gradijo in se medsebojno tepežkajo prebivalci zahodne poloble sveta Warhammer. Lizardmeni, Skaveni ter svetli in temni vilini so si v laseh (in luskah) zaradi magičnega vrtinca.



Zemljevid sveta je največji doslej in zmagati je velik izziv. Računalnik je bister nasprotnik, le občasno ga biksa s fiksacijami na kakšno provinco. Tja zna nametati horde soldatov, ki so zaradi hitrih premikov utrujene in lahka tarča.

Dvorepi komet v Warhammerjevem vsemirju ne pomeni nič dobrega. Ošibil je namreč vezi Velikega vrtinca – vilinskega uroka, ki iz sveta odvaja odvečno magijsko energijo. Skozi pripovedno kampanjo poskušajo štiri nova ljudstva – Lizardmani, Skaveni ter visoki in mračni vilini – ukrotiti to silo. V koži enega od dveh razpoložljivih junakov za vsako od strani bo treba bodisi končati pet ritualov, ki bodo zauzdali vrtinec, bodisi pohoditi tekmece. Kdorkoli se je že spustil v čudoviti svet serije Total War, se bo v tej inkarnaciji počutil kot Skaven v kanalizaciji. Še posebej, če je igral predhodnico.



Težave z obleganji so dediščina enice. Obrambni stolpiči so premočni, če jih naskočiš direktno, zato so obrambe prelahke. Snajpanje s trebušeji iz skrajnega kota karte je duhamorno, a zaradi učinkovitosti skoraj na robu exploita.

Dobrodošli v džungli!

Vojna se bije na vseh nivojih. Na strateškem potezno gradimo kraljestvo z vojsko, ekonomijo in tehnologijo. Na taktičnem pa se v realnem času spopadajo mogočne vojske. Pomembni so tudi posamezniki, ki te vojske vodijo ali se podajajo na skrivne naloge, kot sta sabotaža in vohunjenje. Junaki z uspehi dobijo izkušnje in kot v predhodnici razvijajo znanja. Postanejo boljši borci, navdihujejo druge enote in z vzdrževanjem reda koristijo vsej deželi. Model se izvrstno prilega namizni fantaziji Warhammer, ki ponudi zakladnico folklore in zanimivih ras. Novi špil je v marsičem na las podoben prejšnjemu, vendar vključuje frišna ljudstva in nov način zmage. Zgodba je močnejša, bitke bolj izpiljene, sprte strani bolj zanimive. Diplomacija je napredovala, saj nezaupljivi Skaveni niti med lastnimi klani ne najdejo skupnega jezika, visoki vilini pa morejo v svoj prav prepričati skoraj vsakogar. Poleg novodošlih čet po Novem svetu rovarijo stari znanci, od škratov, ki so se pod zemljo prikopali do gorskih utrdb, do pustolovcev, ki so naselili hladni sever. Škoda le, da so ohranjeni nekateri minusi predhodnice.

Večji del ducate ur dolge igre se odvija na potezni strateški karti Novega sveta, kjer sprta kraljestva korakajo po džunglah Lustrije, ledenem severu Naggarotha in puščavah Arabeje. Svetli in temni vilini se bore za prevlado na čarobnem Ulthuanu, kjer domuje tudi Vrtinec. A preglavic ne povzročajo le vpadi drugih vladarjev – zaradi nereda so se pojavili rokomavhi, ki korakajo nad bližnji zaselek, ritual je priklical sile kaosa, najbližji heroj pa še zbira vojsko. V ruševinah mest in na morju junaki iščejo zaklade, ki prinašajo velike koristi. Izzivov je mnogo in veliko se jih razreši na bojnem polju.

Podgane so med nami

Prišleki prinašajo dobro izvedene in sveže mehanike, čeprav je osnova nespremenjena. Kuščarjevci recimo mesta povezujejo z geomantsko mrežo, ki poveča učinek njihovih provincialnih ediktov. Mračni vilinci pa se ubadajo s sužnjelastništvom, ki blagodejno vpliva na njihovo bogastvo, a v dežele vnaša nemir. Noviteta je klima, saj niso vsa mesta primerna za 'kolonizacijo' slehernega ljudstva. Skaveni imajo raje džunglo, mračni vilini mraz in temo. Province še vedno nadgrajujemo z zgradbami, vendar so avtorji povečali število zazidalnih površin, katerih pomanjkanje je najedalo že od Rome 2. Mnogo je edinstvenih templjev ali podobnih znamenitosti, ki cesarstvu prinašajo dobrobiti in popestrijo razvoj regij. Starim mačkom serije se bo obče popreproščenje sicer fržmagalo, menim pa, da bo novincem vmesnik v dvojki všeč. Kljub enostavnejši ekonomiji igri ne velja očitati pomanjkanja kompleksnosti, pa še bolj razgibano so jo naredili. Majhna zamera leti le na vojske računalniškega nasprotnika, s katerimi zaradi preobilice dinarčkov razmetava.

Realnočasovni boji, do katerih pride, ko se srečata vojski na zemljevidu, so ena najbolj prepoznavnih prvin serije. Čeravno je možno mnoge razrešiti avtomatsko, bojno polje zaznamuje igro. Na njem je moč s spretno začetno postavitvijo lokostrelcev in bojnih strojev v obrambno formacijo, suličarji spredaj in naglimi protinapadi pregnati mnogo močnejšega sovraga. Celo porazi so lahko svojevrsten uspeh, če smo z njimi ošibili neprijateljevo armado, da nam ne


Ljubitelji Warhammerja so se razveselili prihoda Skavenov, najbolj odurnih zlikovcev daleč naokrog. Kuga, zvonovi POGUUUUBE in podganji ogri zagotavljajo veseli raztur.

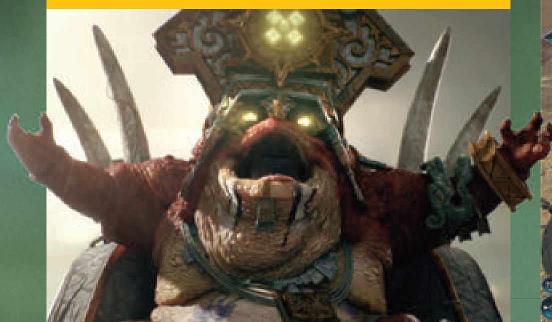

Za končni uspeh sta bistvena nadgrajevanje mest in rekrutiranje vedno močnejših borcev. Toda oboje mora potekati skladno, saj pretiravanje hitro izprazni blagajno.

more več oblegati mesta. Za uspeh sta pomembna tempiranje in uporaba ustreznih sil – konjeniki poteptajo strelce, a kopjaniki zmeljejo njih. Vplivata teren in utrujenost vojske, medtem ko so vremenske neprilike umanjkale že v predhodnici. Bitke so epski spopadi velikih bojnih formacij, kjer šteje ne le količina, ampak učinkovita raba vojske. Tempo je primerno počasen, pri koordinaciji pa pomaga aktivna pavza. Urni starcraftovski navali so zato običajno obsojeni na neuspeh, saj se tipa igranja znatno razlikujeta. Računalnik je dostojen nasprotnik, umetna pamet šepa le pri obleganjih, ki so bila pomanjkljiva že prej. Nabor taktičnih možnosti še poveča magija, ki jo je uvedel prejšnji del.

Vsaka stran ima sebi lasten nabor sil in posledično prednosti in slabosti. Oboji špicuhci se zanašajo predvsem na strelice, imajo dobre vojske, a so nekoliko dolgočasni. Kuščarji kombinirajo urne Skinke z močnimi Saurusi, dočim jih podpirajo dinozavri in silni čarodeji Slanni. Osebno pa prisegam na žlehtne Skavene, ki so se predstavili že v Vermintidu. Ti po bojišču gomazijo v orjaških hordah cenenega kanonfutra, nad katerimi se pnejo strašni bojni stroji, njim samim skoraj tako nevarni kot nasprotniku. Prikličejo si lahko trope podganarjev, kar jih naredi za silno močne pri obkoljevanju in preganjanju nasprotnika.

SLANNSKI MAGO-SVEČENIKI

Na kamnitih tronih lebdeče krote so v svetu Warhammerja najmogočnejši čarodeji, ob katerih zbledijo celo veščine visokih vilinov. Ustvarili so jih Starodavni (The Old Ones), vesoljska civilizacija, ki se tepežka z bogovi Kaosa. Slanni so edina sorta tega sveta, ki je z njimi komunicirala neposredno in jim je bil razkrit Veliki načrt. Le-ta se ohranja skozi prerokbe, vendar sta prvi generaciji mogočnih čarodejev že umrli in je bila tako neposredna vez prekinjena. Mlajši rodovi – le pet jih je bilo vsega skupaj, razmnoževati pa se Slanni ne morejo – so stari borih sedem tisoč let in so kot taki bolj srboriti. Občasno se zdramijo iz meditativnega dremeža, kjer kontemplirajo misterije univerzuma, in izbrišejo kakšno sovražno vojsko ali mesto. Vilinom so skrivaj priskočili na pomoč, ko so ustvarjali Veliki vrtinec. V igri zaradi uravnoteženosti niso TAKO močni in nasprotniku na glavo strmoglavijo le kakšen komet.



V bodočnosti je le vojna

Veliki vrtinec ni samo izgovor za mesarsko klanje. Predstavlja rešitev težave, ki serijo pesti že dlje časa: ko se naše cesarstvo dovolj razširi, igre ni več mogoče izgubiti. Po novem pa lahko v kampanji šibkejši nasprotnik ustrezne verske obrede opravi pred mogočnim junakom zgodbe in ga tako užene. Čeprav sistem ni popoln, gre za korak naprej in znak, da se avtorji zavedajo pomanjkljivosti sicer izvrstnega niza. Vsekakor je dobro, da se je moč odločati med običajnim pristopom jemanja ključnih provinc, osredotočanjem na ritual ali na kombinacijo obojega. Naslovljenih je takisto še nekaj drugih težav serije Total War. Celo na najtežjih stopnjah je bilo poprej na strateški karti lahko zmagovati z avtomatskim izračunom bitke in hordo cenenih vojščakov. Zdaj je uravnilovka zafrknjena, sploh če so prisotni junaki ali bitja, kot so zmaji. Porazdelitev žrtev po vsakem takšnem spopadu je bolj naključna. To je fina poteza, saj poudarja reševanje važnejših bojev na konkretnem bojnem polju, a hkrati tja ni treba za vsako malenkost.

Večigralstvo je ostalo nespremenjeno. Bitke so take, kakršne so bile – čisto v redu, z mnogimi načini in lestvicami. Do štirje nasprotniki se cufajo v okoli dvajset minutah trajajočih free-for-all spopadih, obleganjih, sodelovalnih srečanjih in tako naprej. Ljudi je dosti in hitro si je moč najti nasprotnika. Malo sicer smrdi, da so za zdaj na voljo le štiri strani iz pričujočega naslova, čeprav na zemljevidu najdemo soldatesko in beštije iz predhodnice. Kampanje se lahko lotita tudi dva igralca, ki sta bodisi zaklenjena v trajno zavezništvo ali se medsebojno bijeta. Vendar morata sodelovalca na svojo potezo čakati. To je nekoliko nerazumljivo, saj so težave s simultanimi potezami, ki se zaporedno izvršijo, uspešno naslovili že v Shogunu 2.

Kamen na kamen – Sotekov tempelj

Podobnost s predhodnico je zaradi skorajda lizardmanovskega Velikega plana Creative Assemblyja smiselna. Načrtujejo namreč zaplato, ki bi povezala svet warhammerjeve enice in dvojke v daleč največji Total War doslej, odklenili pa bodo tudi vsa ljudstva, ki so jih imeli na voljo kupci prvega. Še več, serija je zamišljena kot trilogija, zato se lahko nadejamo še enega dela, ki bo prejkone prinesel vzhodno puščo z ogri in kaotičnimi škrati ter skrivnostna cesarstva Cathay, Ind in Nippon. Celota bo potemtakem verjetno najobsežnejša strategija in bo ponudila neslutene možnosti za krvoželjne osvajalce ter nadobudne diplomate.

Vsekakor je ta naslov jako primeren za narod, ki bo v serijo totalnih vojn prvič zataknil sekiro. V enem njenem zamahu pa kljub neprelomnosti ponudi tudi zadosti novih vsebin in popravkov starih formul, da bo navdušil veterane. Gotovo gre pričakovati snemljive vsebine in razširitve – takole iz glave se lahko nadejamo vsaj mumificiranih nekromantov iz kraljestva Khemri, nemara celo Amazonk. Kljub krvosesljanju naših cekinov, ki se ga ne bi branil niti grof von Carstein, tako Sega in Creative Assembly gradita nekaj mogočnega, v kraljestvu iger še nevidenega. Warhammer II je dober korak do tja.

Grizli-zli nad šilouhe vilin-stvari naščuva mutirane podganogre in se nad krasoto slini-slini.

85 podgane in kuščarji! ✔ kampanja omogoča zmago šibkejšim ✔ ogromna karta ✔ paša za oči ✔ še vedno bedna obleganja ✖ računalo je malo preveč bogato in razsipno ✖ Sega / Creative Assembly za PC


Kljub resnično spektakularnim bitkam proti silno raznolikim armadam je igra v osnovi potezna strategija, ne realnočasovna simulacija fantazijskega razturavanja. So pa boji vsekakor konkreten del in zaščitni znak serije.

Graceful Explosion Machine

Njega dni smo v arkadnih strelskih igrah, shoot'em upih, nadgradnje zbirali počasi kot največje dragotine, in povsem mogoče je bilo, da smo ob smrti izgubili celotno zalogo. A časi se spreminjajo in taka zasnova ni prilagojena modernosti, ko je treba imeti vse na pladnju naenkrat ter takoj. Tale novi od strani gledani šuter s superiornim nazivom je povsem zlizan z ero interneta, streaminga in torrentov. Po kratkem tutorialu ti da na razpolago kompleten, obsežen arzenal, za katerega ti ni treba pobrati ničesar. Na tebi je le, da spretno krmariš med stropom, tlemi in ovirami v votlinah, kamor si praktično brez zgodbe potisnjen, in streljaš, streljaš, streljaš, kakor zvrst veli od nekdaj.
GEM vplivov niti malo ne skriva. Risankasta, barvita grafika je umerjena po seriji Pixeljunk, omejenost s tlemi in stropom spomnita na Scramble, iz pradavnega Defenderja pa so avtorji vzeli besno rešetanje, kjer nisi omejen na gibanje v eno smer. Svobodno se spreletavaš levo ali desno in ko prečkaš rob ekrana, se pojaviš na drugi strani. Vmes ugonabljaš čudaški žuželčji živelj, ki se pojavlja iz meddimenzijskih razpok, od plazečih se hroščev prek frčečih muhoidov do statičnih bioloških stolpičev, ki proti tebi pošiljajo izstrelke. Zalege je toliko, da te zlahka pregazi, zato moraš po njej že od prvih sekund užgati kot nor. Orožarna obsega dokaj močan osnovni laser, sondo, ki zaokroži okrog tebe in ugonobi vse na poti, megalaser, roj raket in šviganje ogibanje. Kadarkoli moreš koristiti karkoli od tega, običajno v tesnih zaporedjih, da si zvišaš množilnik. S tem dosežeš superioren rezultat za na spletno lestev, vendar ga sleherna smrt resetira na ničlo.
Špil vsekakor ni originalen in manjka mu nekaj žmohta. Nima šefov, kar je za izdelek te baže nenavadno, manjka mu večigralstvo in 36 nivojev spet ni vrhunsko obilno. Po drugi strani pa je to fin naslov za takrat, ko bi se rad sprostil in izginil v strelski virtualnosti. Ni ne lahek ne hudo zajeban, težavnostna krivulja je premišljeno potegnjena, vzdušje je na nivoju in lov na hi-score nalezljiv. Dolgo lahko zagrizeno streljaš brez prekinitev, toda sčasoma začne energije za krepelca zmanjkovati, kar krepi taktično odločitev, kje in kako si jo boš napolnil. Nakar so tu še ločeni izzivi, takisto vredni preigranja. Lušten indie šuterček za 13 evrov, sploh na switchu, kjer se z njim spopadeš na poti in sekretu. Bolj vzdušno kot sedenje v računalniški kajuti!



Za takle risankast spektakel ti ni treba prav nič garati, saj je vnaprej odklenjena celotna orožarna. S tega vidika je GEM izredno moderen šuter.

75 **Snetijeva** eksplozivna mašina je v polnem špriczagonu.
Vertex Pop za PC in switch

Tooth and Tail

Tooth and Tail je pikslasto-humorna realnočasovna strategija. V njej pod komando vzamemo bizarno opravljene ter oborožene predstavnike živottinjskega carstva in jih povedemo v boj. K slavi! Gre za jako simpatičen špil, ki izpade, kakor da bi križali Orwellovo Živalsko farmo s Command & Conquerjem. Štartamo z osnovno postojanko, mlinom, ki zagotavlja hrano. Naslednji korak je izgradnja brlogov, ki rodijo enote. Te segajo od žabjih kamikaz, nasilnih krtov, golobov s paketki prve pomoči in dihurjev z minometi do specialnežev. Tak je denimo volk, ki sotrpine bodri z renčečimi vzkliki. Sledi juriš po kosmatemu sovragu.
Enoigralska kampanja je nekajurna, podložena z zgodbo o živalski revoluciji, ki se delno napaja iz vzhodnoevropskih polemik okoli leta 1910. Zverinice v krizi primanjkovanja hrane po metodi (ne)srečelova vsako sezono izberejo kako novo sorto, ki jo nato ostale družno zajedó. Ker pa tovrstna čast doleti le najnižjo kasto, se ta nepresenetljivo odloči spuntati. Mi smo eden od upornikov, podlasica. Od živalskih sokrajanov, ždečih v temačnih podzemnih bazah, sprejemamo misije, ključne za vzpostavitev pravičnega sistema hranjenja. Čakajo nas uničevanje nasprotnikovih mlinov, osvajanje teritorija, tvorba dovolj velike armade ...
Posebnost nadzora je, da bojnih enot ne vodimo neposredno kakor v ostalih predstavnikih žanra, temveč nalik arkadam s smernimi tipkami kontroliramo le osrednji generalski lik. Ta lahko prikliče armado, ki nato avtopilotirano naskakuje sovrage. Uhata in rogata banda pri tem žebra po rusko, k dobremu vzdušju pa pripomore še tempu primerna inštrumentalna glasba.
A kakor je kampanja luštna za zabijanje nedeljskih popoldnevov, je glavni adut špila mnogoboj. V njem se udari do četvero igralcev, sodelovalno ali vsak zase, celo v dvoje na razdeljenem zaslonu. V teh nepuščavniških modusih si pred vsako bitko izberemo šesterico bojnih enot. Ko izgotovimo vojsko in štab zavarujemo z minometi, strojničnimi gnezdi in eksplozivnimi pastmi, lahko pripravljeni na spopad krenemo v raziskovanje karte. Ako nas ne, kakor se rado primeri, že prej naskoči nasprotnik, ki je hitreje izdelal armadico. Ker so ozemlja majhna, se itak najdemo koj, vojske pa nikoli ne presežejo par deset enot. Temu primerno so bitke hitre in naglo odločene. Ob desetminutnih živalskih spopadih hitro izgubiš občutek za čas.
Skratka, Tooth and Tail je domiselna, sveža realnočasovka. Priporočam jo tudi tistim, ki sicer niso pristaši žanra. Po temle naslovu znajo mimogrede postati.

82 **Tundri** naposled le uspe zajahati spenjenega jazbeca in odgalopirati v boj.
Pocketwatch Games za PC



Ta hitropoteznica prinaša vsaj toliko smeha, kolikor škripanja z zobmi. Tempo je ključen in zadihaš šele ob koncu fajta.



Razporeditev ozemlja v večigralstvu botruje hendikepom. Kdor ima v bližini veliko mlinov, bo urneje sestavil soldatesko.


V tejle preživetveni grozljivki se vsaj toliko zanašamo na ušesa kot na svetilko. Neredko prihajajočo nevarnost najprej zaslišimo.

Darkwood

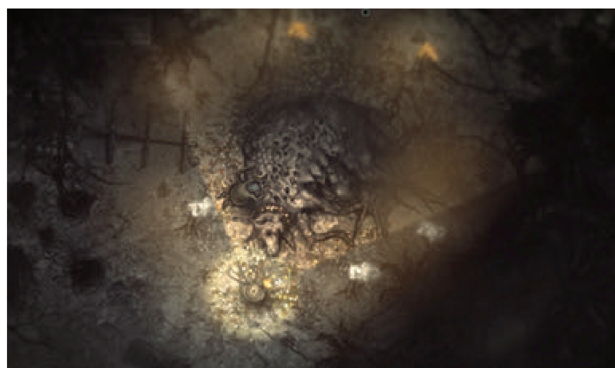
Ponoči tema, podnevi le nekoliko manj črnine. Grozeče gole krošnje drevja, ki spominjajo na okostnjake. Neprijazna gošča. Skepsa v zraku in neprijetna presenečenja za slehernim štorom. To je Darkwood, preživetvena groza z elementi frpja, ki jo definira za zvrst neobičajen pogled od zgoraj. Vendar prav ta poudari raziskovanje mračne okolice s svetilko, slično mahinacijam Alana Waka. Lampica belkasto osvetljuje območje v smeri, kamor se obrneš, preostali del slike pa ostane strašljivo mračen. Igralna izkušnja je morasta, stalkerasto-silenthillska, pa hkrati začinjena z ravno pravo mero arkadnih prvin, da ima izkušnja nek konstanten tempo. Si kerlc s senčno preteklostjo, ki se mora po prebujenju v negotovih okoliščinah prebiti iz zlovešče divjine. Ob tem ped za pedjo odkriva krvno štorijo. Raziskovanje je ključnega pomena ter prosto; pri vsem skupaj ne gre le za navadno beganje in bojevanje z mutagenimi nakazami ter strahuni, katerih edini cilj je sladkanje s tvojimi organi.

Dogajanje je po minecraftovsko ločeno na dnevno in nočno. Ko je svetlo, vandraš po prostem in podzemlju ter čvekaš s človeškimi liki, ki ti pomagajo pri napredovanju. Kdo ti v zameno za artefakt da ključ, ki rabi prehodu skozi zaklenjene predele, spet drugi ti podari krepelo. Na poti naletiš na številna strelna in hladna orožja. Prvim hitro zmanjka municije, dočim v boju od blizu zlahka stakneš obilico ran. Dnevni čas je pripraven za napredovanje, nabiranje hrane in krepitev veščin, kot sta daljnosežen vid in hitrejše zdravljenje. Toda ko pade noč, vrag vzame sleherno šalo in tvoj osrednji kvest se do jutra znajde na pavzi. Tema ti namreč za vrat pošlje trumo nevarnih monstrumov. Proti njim na odprtem nimaš kaj iskati in se moraš skriti za zapahe naokoli razmetanih bivakov in hiš. Te utrdiš in opremiš s pastmi, nakar čakaš in upaš na preživetje do jutra.

Največja odlika špila je tesnobno vzdušje, h kateremu dosti pripomore nadmočna zvočna plat. Škripanje tal, lomastenje izza sten, korakci ostud, šelestenje in cmokanje v temi ... Igranje s slušalkami je obveza in dvignjene kocine garantirane. Škoda le, da je boj preveč enostaven, saj terja zgolj drkanje tipk brez posebne taktike. Rane kasiraš ne glede na to, kako spretno (misliš, da) se borbe lotevaš. Tudi uvajanje bi lahko bilo bolj temeljito, saj objasni bore malo, nakar se obupano loviš, zlasti na višjih težavnostih. Toda cena v iznosu 15 evrov je ugodna za prek dvajset ur napete osrednje misije. Dalje štejem Temnogozdu v prid tudi naknadno dodajanje nove vsebine s strani avtorjev. Igri dvigujem palec, četudi se mi ta občasno nekoliko zatrese od cvikanja.

79 Tundra se z orjaškimi mutiranimi podganami ruva za konzervo fižola.

Acid Wizard Studio za PC


Pogosto se znajdeš v dvomih, kaj ti leži na poti. Tedaj z miško šineš čez reč za opis … če prej ne oživi in ti huškne v objem.

TORMENTOR X PUNISHER

Demoni morajo umreti, in čim hitreje crknejo, tem bolje je. Zato metalsko navdihnjena, geekasto namorjena bojevnica skoči na njihov planet Fuck You (res!) in jih v tej od zgoraj gledani arkadi jame streljati na domačem pragu. Vic je v tem, da jih večina razpade že po enem njenem strelu, po čemer je babetina impresivnejša kot Marinec v Doomu, jasnem navdihu za TxP. A v zameno jo v večna lovišča pošlje že najrahlejši dotik hudirjevih pošastinov. Tak je temelj surovega, okrutnega šuterja, ki je garažni odgovor na studijsko spoliranost slične Nex Machine. Namesto finesnega neona in sintičev sta tu stripovska grobost in metalsko žaganje, namesto vljudne nemosti pa lajanje olikanih izjav, kot so "Fuck fuck fuck!" in "Motherfucker!" Se vidi, da je špil nastal za bakšiš in tudi stane toliko, 8 evrov.



Plešoč na podlagi iz mrtvecev luciferski prašičeriji pokažeš, da z Zemljani ni heca. Oziroma z Zemljankami, kajti feminizem je prodrl tudi v igrice.

Za ta cekin dobiš pikslasto norost ubitih barv, ki z eno samo pravokotno areno, polno direkno nate navalujočih sovragov, v srži oponaša Geometry Wars. Meriš in premikaš se neodvisno, v slogu dvopaličnih streljačin, čeprav izdelek začuda ne podpira joypada. WSAD, miška in dvoje gumbov na njej je vse, kar nucaš. Krvoločneži pridrvijo iz pentagramskih portalov, ki se naključno pojavljajo po tleh. Ko fentaš zadosti navadnih Luciferjevih podanikov in nekaj nadgrajenih vrst, kot so ščitonosci, v hrušču in trušču takisto naključno uleti šef, na primer plečat lučalec skal, ki ti grozi z instantnim zmečkanjem. Nezakoličenost prispeva k občutku svežine in spodbuja k novim in novim preigravanjem. Štimunga terja bliskovito premikanje, natančno merjenje, pri katerem pomaga laserski snopič, in ritmično, neusmiljeno proženje edinih dveh orožij. To sta šmajserka z dolgim dosegom in šotganka s kratkim (baba pač babi vihti!), ki sta domiselno usklajeni tako, da s strelom ene potisneš municijo v drugo. Dlje kot preživiš in bolj ubojito kot razgrajuješ odposlance zla, več točk imaš in se lahko pobahaš na internetni lestvini. A partija zna vsled enega samega življenja brez merice energije trajati borih nekaj sekund, po čemer špil spomni na takisto demonski, dasi bolj surrealni in srhljivi Devil Daggers.
Škoda, da strelska mehanika ni baš kompleksna, kar skriva brutalni tempo, in da okolica ni bolj domišljijska. Davni Smash TV, na katerega tole spomni z nekega zornega kota, je glede tega čisto superioren. Ampak tak je pač TxP: hipnotična arenska strelska norišnica s približno enako količino ambicij kot šundrast komad, ki ga par kolegov z ulice posname v domačem kevdru – a temu ustrezno pristna, nenarejena in kratkočasno zabavna. ***Sneti***

Raw Fury za PC ● 8 EUR



Ženske so sicer sposobne opraviti vso moško delo, a vprašanje je, če si tega želimo. Ni čudno, da babura uvodoma popiva v krčmi z luzerji.

FLINTHOOK

Spider-Mana in Maxa Payna je um indie razvijalcev združil v dvorazsežni Flinthook. S strani gledana pikslasta ploščadnica se drži rogue recepta naključno izdelanih sob in dokončne smrti. Čarodej z nečistimi nameni ti kot naslovnemu vesoljskemu kapitanu naloži jago gusarskih glavarjev. Oborožen s kavelj-pištolo, časovnim pasom in samokresom švigaš po lesenih vsemirskih barkah in streljaš, med hektičnim plenjenjem in upočasnjevanjem časa pa se nadgrajuješ. Ako sta tvoja prstna motorika in refleksi kos tej brzinski gusarrrrijadi, si vreden nove flaše ruma.
Špil se pri zgodbi ne mudi, premisa je vendarle zabava. Zamaskirani protagonist izstreli sidro in čolnič parkira v eno od treh ladij z naključnimi lastnostmi. Ko jo izropa, tarčo izbere v novi trojici. V nekaterih denimo zemljevid ne dela, luft pa je meglen, zato se pri kavljanju med povečini enozaslonskimi sobami hitro izgubiš. Ali pa naletiš na labirintasto večjambornico, kjer skačeš po lebdečih škatlah s skritimi špicami oziroma se s kavljem med krožečimi buzdovani vlečeš čez jezera strupa. Če si spreten, se težavne barke splačajo, saj navržejo več skrinj s cekini, te pa varujejo živalski gusarji z raznovrstnimi napadi. Boj recimo poteka takole. Najprej se izognem stenskemu laserju in se z naokoli visečimi rinkami potegnem na višino. Tam zavdam papigi, ki bljuva bombe, nakar upočasnim čas, da odstranim sledilno raketo in vržem bombo na njenega pošiljatelja. Ribe napihovalke prišparam za konec, saj eksplodirajo v salvo špic, zato rabim prostor, da se jim izmaknem.
Velike skrinje dajo po težjih spopadih mrtvaške dragulje, ki jih vložiš v kompas, da najde šefovske ladje. Če kadarkoli umreš, greš po rogue tradiciji od samega začetka, saj dragulji izginejo. Kavelj in časovni pas rabita privajanje, vendar sta ključna za obvladanje kaosa. Če ne prej, pri težkem drugem glavarju, ki tako kot ostali trije terja svojstven pristop. Dobiš pa pri vsakem novem igranju kartice z veščinami, kot so izstrelki, ki se odbijajo, ali podaljšana upočasnitev. Pripneš si jih lahko omejeno število, zato je izbiro pametno pretuhtati, kapaciteto pa povečati na črnem trgu. Tam odkleneš še druge pripomočke, recimo bombe, in si razširiš življenjski bazen.
Škoda, da je to nadgrajevanje jako počasno in da na poti do zadnjega glavarja pogrešiš kakšno vrsto tolovaja več. Je pa tu prefrigan humor v dialogih in lori, ki jo izveš prek knjig in relikvij. 15 evrov ti kupi več deset ur trdojedrnega garbanja, ki naposled ponudi, da šefe stolčeš še v oteženi obliki in najdeš vse skritosti. V neskončnem modusu pa pleniš, no – neskončno. Redki tovrstni špili so vredni, da se še n-tič tlačansko podaš v crkot. A če maraš Rogue Legacy in Tower Fall, je zate tudi Flinthook. ***Boterpolž***

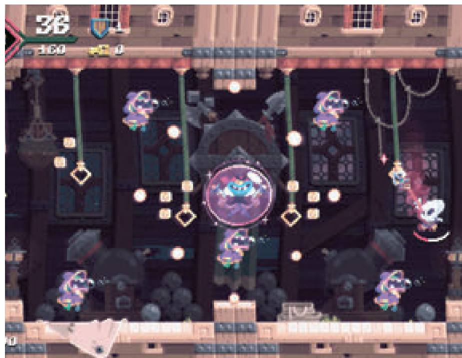
Tribute Games ● 15 EUR



Ta črv se odbija od robov kot okenski ohranjevalnik zaslona in serje ognjene krogle. Zagotovo varuje glavni zaklad!



Plameneči peklenšČki drvijo naokoli in ustvarjajo še večji kaos. Ampak tisti, ki je igral Geometry Wars, bo prepoznal tako navdih kot vzorce.



Potezanje s kavljom, izmikanje tujemu ognju in vračanje lastnega je hitro in terja preciznost, zato upočasnitev dogajanja pride še kako prav.



Nekatere ladje vsebujejo obilo skakalnih izzivov. Včasih so tako težki, da raje nečastno raziščeš kakšno drugo sobo.

SAMURAI RIOT

Vsaka nova pretepačina tipa Double Dragon mi vzbudi pozornost in apetite, zlasti če jo krasi japanska tematika. Zato sem Samurai Riot popadel kot sestradana gejša skledo riža. Dodaten draž so tvorile obljube o igranju, ki naj bi ne terjalo le gonje knofov, marveč taktično izbiranje pravega časa in situacij za udarce. Skratka, Riot naj bi bil pravenjski naslednik legend, kot sta Golden Axe in Streets of Rage.



Brawlerji, kot pravimo tovrstnim garbačinam, niso najbolj zapletene igre. So pa udarne, zato razočara dolgočasnost šefov, kot je ta strupenjačka.

Stripovska grafika čistih linij je lična in orientalske lokacije, kot sta začaran gozd in tipična japanska svetišča, še kar raznotere. Mešanje sodobnosti ter tradicije pusti vtis in zgodba o službovanju v samurajskem klanu v senci legendarnega velmoža ima nekaj zrn. In igranje samo v srži ni napačno. Izbereš bodisi moškega samuraja bodisi žensko nindžo; on vihti katano, ona rezilo na verigi in v naskok pošilja lisico. Potem se lotiš hoje v desno in garbanja tako modernih kot magičnih sovragov. Ti trpijo pod rezili, brcami, mogočnimi zamahi in granatami. Kakor velijo žanrske zakonitosti, je bistvenega pomena modro premikanje po vertikali, da se ne znajdeš pod udarom orožij in pesti. K temu pripomore skok, s katerim se je moč ogibati in prekinjati letenja po luftu, ko te nekaj zadene. Nabor udarcev pa je odvisen od izbrane bojne šole, ki jih ima vsak lik po ducat.
V navezi s štirimi težavnostmi je snovi zadosti, sploh ker se dogajanje na več mestih konkretno razcepi glede na tvoje odločitve in pripelje do osmih koncev. Odločiš se lahko recimo za nadaljnje tezgarjenje pri vojaškem gospodu ali pridružitev upornikom, kar zagotavlja svežino vnovičnega preigravanja. Velika škoda torej, da so neuki izdelovalci, ki so cekin dobili s Kickstarterja, zasrali važen gradnik: raznolikost nasprotnikov. Za špil, ki temelji na vnovičnem preigravanju, je sort tolovajev enostavno veliko premalo. Na katerokoli novo območje prideš, te napadejo večje ali manjše skupine enih in istih tečnob, ki jih definira zelo preprosto obnašanje. Najbolj repetitivni so kopjaniki, ki jih trpiš malodane skozi ves špil, in pod črto je sort kanalj bore malo. Za nameček ne dobivajo kakšnih posebnih novih vzorcev, le z barvo označeno podvrsto, kar je dolgoročno premalo. Tudi šefi v slogu demonske pajkovke niso gibano in napadalno nič posebnega, kar spodbija oglaševano taktično plat. Sodelovalnemu igranju v dvoje navkljub raje nabavi Redeemerja, Shanka ali Chronicles of Mystara. ***Sneti***
Wako Factory za PC ● 15 EUR



Igranje s prijateljem oplemeniti, poglobi in izboljša malodane vsak špil, tudi Samurai Riot. Če se postavita pravilno, je strelec precej uboga kreatura.

THE SHROUDED ISLE

Črnobog je jezen: njegovi privrženci se ne kesajo, disciplina trpi, gorečnost šepa. Cadwellovi so na robu upora, ker smo prejšnjo sezono na oltarju po krivem žrtvovali njihovega človeka. Za nameček po vasi razsaja kuga. Vsem tem preglavicam smo v Shrouded Islu podvrženi kot vodja kulta, ki časti krvoločno božanstvo. Igra je neke sorte potezna poslovna strategija, v kateri moramo ob vaških trenjih zdržati tri leta, nakar se Črnobog prebudi in nam sodi. Da bo milosten, je treba poskrbeti, da so kazalci ubogljivosti in pokore čimbolj pozitivni.



Vmesnik, skozi katerega se gremo cerkovno ordningo, je skiciran lično, a v petih enobarvjih, ki so za zdravje oči vsako hujše od prejšnjega.

Izmed družin vsak letni čas izberemo dobre svetovalce in po koncu poteze žrtvujemo slabe. Sleherna hiša ima neko zadolžitev: Kegnni z upepeljevanjem knjig skrbijo, da so ljudje nevedni, Blackborni z inkvizicijo preganjajo krivoverce ... A pomočniki imajo ravno toliko vrlin kot pregreh. Zaposlitev neukega razbojnika bo dobra za ljudsko nevednost, a slaba za ubogljivost. Kleč je, da vseh lastnosti spočetka ne poznamo, temveč jih s preiskavami šele odkrivamo. Nobeni hiši seveda ni všeč, da žrtvujemo njihovega človeka. Če katero preveč raztogotimo, se upre in moramo igro začeti znova. Takisto smo pogubljeni, kadar kakšna statistika pade pod prag in tega ne popravimo. Začetniku se bo to dogajalo često. Ako živi prebrodimo do naslednje sezone, nas v katedrali čakajo politične odločitve, ki bodo enim hišam pasale, drugim ne.
Koncept je privlačen in nekaj ur zabave je zagotovljene. Toda vsebina je tako borna, da ji stežka prisodim srčno pohvalo. Glede na stanje vaškega duha je na voljo šest zaključkov, ki so docela brezvezne projekcije apokaliptičnih besed. Posamezna partija se dovrši v dobri uri ali dveh, po nekaj ponovitvah pa se stvari začnejo ponavljati. Zvok je vzdušen, ampak ga je takisto premalo, in viktorijansko navdihnjena likovna podoba je komaj gledljiva. Škoda je, ker bi se iz ideje dalo izvleči veliko več. Recimo ponuditi dodatne vasi in družine, širši razpon karakteristik pri svetovalcih, več odločanja z bolj razgibanimi izidi, morebiti dodatna božanstva za čaščenje. Manko bi se dal rešiti z dolpotegljivimi dodatki, a o teh ni ne duha ne sluha. Razprodajna roba, skratka. ***Privid***
Kitfox Games za PC ● 10 EUR



Pri Cadwellovih se je razpasla čudna moda oblačenja. Jo bomo zatrli v kali ali se bomo pogovorili? Ta občasna odločanja žal niso baš prelomna.

DARKESTVILLE CASTLE

Tole je zgodba o Cidu, objestnem demonu, ki se je naselil med ljudmi. Vaščane zdaj nadleguje z neplačevanjem zapitka, pokanjem petard in nagajivim zaklinjanjem. A šala gre od vraga, ko v kraj pridejo izganjalci demonov. Tak je scenarij nove slikovite in duhovite pustolovščine, ki bi ne mogla biti bolj 'klasična'. Ne pozna namreč nikakršnih logičnih ugank, akcijskih delov in naprednih idej v slogu več likov ali časovnih manipulacij. Početje je le kopičenje predmetov, njih enoznačna uporaba in mnogo pogovarjanja. Na žalost pa igra kljub pisani predstavi ni priporočljiva. Resda se z nastopaškim Cidom, starinskim okoljem in humornimi dialogi zgleduje po Monkey Islandu, vendar legendi ne seže niti do lesenega kolena.
Najprej zmotita amaterska grafika in beden videz glavnega lika, ki deluje kot ptičje strašilo in ne kot demon. Nadalje se izkaže, da je vsebina precej slaba, nedomišljena. Uganke oziroma rešitve so precej brezvezne in neizvirne. Vse je premostljivo le na en način in ob čisto validnih poskusih Cid daje generične zavrnitvene komentarje. Vsakdo bo recimo poskusil zliti slepcu viski v kozarec. "I don't think so." Edino pravilno je, da mu daš v glaž mentolov toaletni papir. Takih bedarij je dolg spisek, zato igranje hitro postane slepo preizkušanje vsega z vsem. Pri tem pa špil sploh ne izkoristi demonskega potenciala. Protagonist vseskozi nabija o svojih potegavščinah, pasteh in močeh, a ne stori ničesar takega. Ob vseh dogodivščinah ni nikakršnega razloga, da bi kdorkoli izgubljal čas z Darkestville Castle, sploh ne za zdajšnjo ceno. ***LordFebo***
Epic Llama za PC ● 15 EUR



Videz, duhovičenje, še font jemlje navdih z Opičjega otoka. Toda grafika ni dobra in demon Cid je z nepremičnim frisom beden. Uganke pa takisto.

PRETEPAŠKA VRHUŠKA

Svojčas nisi mogel dregniti predse, ne da bi od kakšne borilne igre nazaj dobil kroše, aperkat in stransko brco obenem. Potem se je stanje umirilo, zdaj pa **Sneti** vnovič hodi okrog s črnivkami in nalomljenimi trticami. Sploh, odkar je vtaknil skrivenčeni nos v BlazBlue Central Fiction, Guilty Gear Xrd Rev 2 in The King of Fighters XIV!

Dvorazsežne borilne igre doživljajo renesanso. Street Fighter je s četrto in peto zaporedno cifro prebudil zanimanje za še pred kratkim nišni žanr, ki zdaj cveti. Ne sicer na zaslužkarsko-množični ravni iger moba in junaških streljank, ampak turnirji so gledani, nagrade solidne in publike kar dosti. Zahodnjaki producirajo nekoliko manj zahtevne in bolj inovativne titule, kot je Injustice s stripovsko zgodbo, dočim Japonci stavijo na tehnično globino in čisto klasiko. V obeh primerih se je treba za uspeh v teh špilih hitro gibati in vešče nizati udarce v kombinacije za karseda urno izpitje nasprotnikove energije. Vmes pa morajo enako hitro kot prsti migati možgančki, ki preučujejo, predvidevajo in prefrigano blefirajo. Vse to je kakopak smisel nekoliko alternativne trojice izpod gore Fuji, ki skuša preusmeriti pozornost od popularnih naslovov tipa Mortal Kombat, Killer Instinct, Arms in seveda Street Fighter V. Vsaka ima svoje argumente in nemara te kakšna kljub nišnosti prepriča.

BLAZBLUE CENTRAL FICTION

Serija BlazBlue sodi med animejske pretepačine, katerih vizualni slog se opira na japonske risanke. To pomeni velikoučne devojke razkošnih grudi, ostročupne mladeniče z meči in cortkane živalice z najmanj enim tentaklom. Če ne maraš tega stila, ki se mu Pouličbi borec ni nikdar udinjal (in bil tudi zato zahodnjakom takoj ljubši), se v BB ne podajaj, saj boš staknil zeleno mreno. Če pa si do pristopa vsaj toleranten, znaš v Fictionu odkriti izvrstno pretepalko neslutene globine in raznoterosti.

BlazBlue je v vseh edicijah domala perfektno uravnotežena in natančna. V jedru še zmerom tiktaka ključni, genialni pristop, da se gumb samodejno ponovi petkrat v naslednjih petih sličicah animacije. Če ne veš, kaj počneš, si s tem nimaš kaj pomagati, izvedenec pa bo lahko precizno tempiral vezavo v kombinacijo, izmik, prijem. Če bo nameravano udejanjil tako, kot se spodobi, mu nasprotnik ne bo mogel zavdati z besnim stiskanjem knofovja kot v številnih drugih igrah. BlazBlue strogo, pravično nagrajuje urjenje, znanje, miselne igrice ter inteligenco in zatira talanje naključnih šorjukenov pod pritiskom. Če si se znašel v zosu, si v štartu nekaj zasral in boš za izkop iz jame pač moral delati.

Špil to omogoča, kajti mehanik, ki botrujejo efektivnemu napadu in obrambi, se je skozi leta nabralo. Ustvarjalci Arc System Works pa jih dodajajo in spreminjajo modro ter brez naglice. Na eni strani to pomeni, da spremembe od prejšnje iteracije, Chrono Phantasme Extend, niso baš revolucionarne. Iskalci prelomnosti zadovoljni bodo ne. Po drugi strani pa tak 'varen' pristop zagotavlja, da se koščki sestavljanke lepo usedejo. Ko si v defenzivi, ceniš kar pet vrst blokad in prekinjanj sovražnih kombinacij, dočim se v napadu običajno zanašaš na povečanje moči, *overdrive*. S slednjim sta povezani ključni Fictionovi novosti, *exceed accel* in *active flow*. Prvi je alternativen supernapad z lastno spektakularno animacijo, drugi pa nagrada za uspešno napadanje v obliki povečane količine poškodb.

Pri tem impresivnem naštevanju se sploh še nismo dotaknili dveh vrst metov, pri čemer je ves sistem grabljenja bistveno naprednejši od Street Fighterjevega. S tem povezano in nadvse dodelano je pobiranje s tal, ki še zdaleč ni tako podvrženo option selectom kot v marsikateri konkurenčni igri (option select pomeni, da nek ukaz vneseš v takem trenutku, da se igra sama odloči, kaj se bo zgodilo). Skratka, BlazBlue definira kompleksen, večplasten sistem, ki se osredotoča na tvorjenje dolgih kombinacij. Z exceed accelom in active flowom še nagradi agresivnost ter kaznuje želvake, hkrati pa ne načenja železne obrambe. Kot smo videli v finalu letoš-



Ja, takole hektično zna postati BlazBluejevo dogajanje, vendar še zmerom ohrani presenetljivo količino preglednosti. Zaradi animejske podobe je vse skupaj dostikrat podobno risanki, a ne na taki ravni kot Guilty Gear.



Ljubitelji BBjev bodo v Central Fictionu opazili, da so avtorji nanovo sestavili in uglasili številne kombinacije. Tudi zato igra ni toliko podverzija kot pravo nadaljevanje s samostojno štorijo in precej občutnimi novostmi.

njega Eva julija v Las Vegasu, je ta na najvišji ravni še kako mogoča. A poskrbljeno je tudi za manj nadrkane, saj je moč uporabiti enostavnejši nadzor.
Med modusi sicer ni ničesar pretresljivo svežega in grafika ni nevemkako nadgrajena. A oboje je postavljeno na mogočne, trdne temelje. Umetna pamet je v BlazBlueju privzeto korak pred malodane vsemi tekmeci, izvzemši Guilty Gear iz lastne hiše, in vdelana je obsežna učna ura, ki seže od osnov do naprednosti in je jako uporabna širše, žanrsko. Spletno igranje teče na odlični povezovalni kodi, zato sta tako nerangirano kot rangirano udejstvovanje v užitek. In tu je štorija, ki zaključuje 'Azurni lok' iz Calamity Triggerja. Za razliko od one v Injustice 2 sicer temelji na statičnih sličicah in dialogih, vendar se odlikuje po titanski obsežnosti in umeščenosti v neznansko zapuščino prejšnjih delov. Govorimo o minimalno dveh ducatih ur prepletanja usod na tako krovni kot osebni ravni v okviru fantazijsko-znanstvenofantastične pripovedi o propadu svetov, prehajanju med dimenzijami, stvarjenju sveta in sličnem. Pozornost in predanost obvezni!
Še in še bi lahko hvalil BlazBlue ter grajal praktično samo napredek brez naglice, ki se drži stare žanrske zakonodaje, in silno animejskost. Liki in ozadja so za ljubitelje tega sloga fantastično podrobni in domišljijski, toda cvileče tokijske bejbike znajo odvračati. Reči je takisto treba, da število nalinijskih igralcev ni takšno kot v SFV, sploh v inačici za PC, ki velja ugodnih 36 evrov. Več kritik pa že ne zmorem, pri čemer sem najslastnejšo pohvalo prihranil za konec. Vsakdanjež seveda za razliko od Ryuja in Batmana ne bo poznal niti enega nastopajočega v Central Fictionu ter se bo čudil njihovi risankasti hecnosti. Toda poanta je v tem, da je šestintrideset bojevnikov in bojevnic, če upoštevamo peterico novincev z brezplačnim DLCjem, neverjetno raznolikih. Ne le videzno, kjer srečamo tako duhove in lutkarje kot izdelovalke klonov, marveč pristopno. Rushdown, zoning, mixup, krepitev urokov z udarci, gravitacija, footsieji, osredotočanje na meter supermoči, prijemanje ... Prava enciklopedija fajterskih tehnik, na kar BlazBlue kot prefinjen odvrtek Guilty Geara itak cilja že od samega nastanka. **87**
PQube za PS4, PC in PS3

GUILTY GEAR XRD REV 2

Če za fajterske igre kaj drži, je to stalno dopolnjevanje in nadgrajevanje. Saj veš, Super Street Fighter in tako dalje. Rev 2 je tako sedemnajsti del na Japonskem zelo in pri nas precej manj znane serije Guilty Gear. Ter druga izvedenka njenega najmodernejšega dela Xrd -Sign- (Joker 270, 87). Prvo 'nadaljevanje' je bilo Revelator, Rev 2 pa je, hja, Revelator 2 ali Revizija 2, kakor ti drago. In, a seka? Veš da. Kot nabrušena električna kitara. Samo ne pričakuj čisto novih melodij ob tem loščenju uveljavljenih aranžmajev.
Temelj ostaja Xrd ('Ekzard') z obstoječimi slastnimi pritiklinami. Naj bo to fina zgodba o mešanju magije v tehnološko dobo in nastanku naprednih ljudi, gearov, kar povzroči spopade. Ali prečudovita 3D-grafika na 2D-planjavi z velikimi, podrobno izrisanimi borci. Ali noro vzdušje, ki z nebrzdano barvitostjo, cviljenjem strun in neke vrste resnobno zafrkancijo na rovaš hairmetalskega kičeraja tvori protiutež melanholiji BlazBlueja. Ali nadvse kakovostna borilna srž, ki zaostaja samo za mlajšim bratrancem. Pri pobiranju s tal in metih imaš manj opcij, so pa zato liki še bolj švigalni, kar botruje nadmočnemu vznemirjenju. Blokad je tudi tu več vrst, toda špil ima raje napad kot obrambo. Osnove je preprosto doumeti, tudi zavoljo humornega tutoriala, in fino se lahko imaš že s premeščanjem in tvorjenjem



Slikica je lična, vendar ne odslika Guiltyjeve fantastične podobe. Le-to so ustvarili z Unrealovim pogonom in gre v bistvu za trirazsežno grafiko, postavljeno v 2D-okoliš. Če se kamera le malo zasuka, ugledaš 3D.



Dečva na levi je fantin, mladi vojak Jin Kisaragi, oborožen z ledenjaškim mečem. Ragna, ki je mrzloto v prepucij fasal, je bil prej njegov idol. Nič več.



Naj bodo fini gospodje ali bizarneži s škrtocljem na glavi, GGXR2 ima gotovo nekoga, ob katerega se ti bo zataknilo oko. In nato prst med igranjem.



Bogata animacija zna zakriti važno dogajanje, kar se v BlazBlueju pripeti manjkrat. Ampak nepopisna izvedbena radost med suvanjem je tega vredna. Že samo vizuelni dizajn te smrtno-angelske dečve je čisto zlato.

kratkih kombinacij. Te so itak srž serije, za razliko od BlazBlueja, ki ima raje daljšanje slednjih. A pravi žur nastane, ko ponotranjiš tehniko *'roman cancel'*, s katero prekineš animacijo in lik vrneš v nevtralno stanje. Od tam je mogoče storiti marsikaj, na primer podaljšati napad, se umakniti, če vidiš, da bo šlo nekaj po zlu, ali izvesti smrtonosno superco. Seveda se vse odvija z visokim tempom, kjer se ne štedi z bliskanjem in truščem, in prav nič čudnega ni, če si po par rundah dejansko prešvican.

Po čisti tehnični plati GG sicer ni povsem na Blazovi ravni, vendar je hitreje dostopen in še udarnejši. Je pa bilo že v Revelatorju razvidno, da ustvarjalci v okviru obstoječega sistema ne morejo ali nočejo storiti kaj dosti. Vanj niso dodali svežih krovnih mehanik, kot je active flow v Central Fictionu, temveč so zlasti polirali in nabrekali. Takrat smo dobili 'stylish mode', ki nalik BBju omogoča poenostavljeno vnašanje ukazov, štiri like iz zgodovine (Raven, Jam, Dizzy, Johnny) in dva novinca (Kum, Jack-O'), pa jerbas manjših nadgradenj na nivoju tajmingov, nalinijstva ter grafike. Aktualni Rev 2 gre v isto smer, je pa res, da količina sprememb v tem ozkem okvirju ni manjša kot v prvem Revelatorju, temveč večja! Ni lika, v katerega se ne bi vtaknili, delali so na zgodbi ter izpopolnili spletno bojevanje, ki seka z virtualnimi avtomati ter minigrami. In še dva lika so dodali v Rev 2: od prej znano samurajko, ki temelji na protiudarcih, ter novega čudaka s telefonom in pastmi. Nabor obsega petindvajset osebkov, vsak ima lastno odzadnjo zgodbo in pristop. Ni sicer take bogatije kot v Blazu, toda kurnik je popolnjen.

O tem, da je Gear odlična pretepalka, ni trohice dvoma, vendar jo založnik kvari s prodajno politiko. Na playstationu lahko bodisi Revelator bodisi Rev 2 kupiš kot posamično nadgradnjo za 20 evrov ali celoten špil za 40, nakar ti za drobiž prodajajo kostume in glasove. Okej, naj bo. Na PCju pa je cela zmeda: na Steamu tržijo pet paketov brez dodatnih likov, z njimi, z nadgradnjami, brez njih ... V končni fazi plačaš približno enako, le kaos nastaja in že tako majhna skupnost se drobi. Medvedja usluga krasni pretepačini, ki nima čisto največ globine, ima pa zato največ stila. **85**

PQube za PS4, PC in PS3

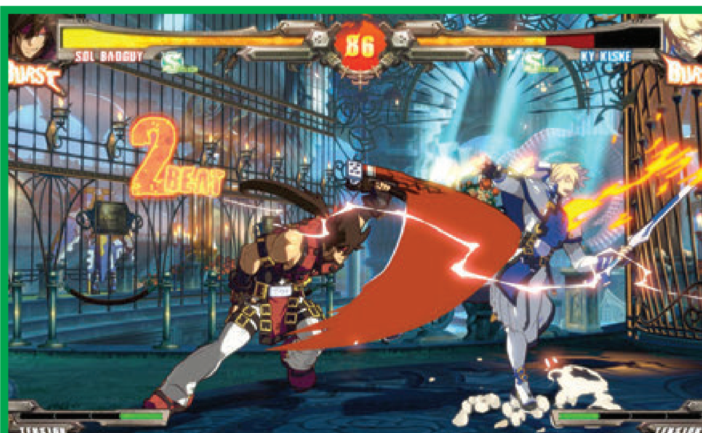
THE KING OF FIGHTERS XIV

V starih časih je SNKjev niz King of Fighters sviral drugo violino Capcomovi falangi in konkurenci iz lastne hiše. Saj ne, da ni imel svojih pristašev, daleč od tega. Toda SF ga je šišal po priljubljenosti, Garou in Last Blade po globini, Samurai Shodown pa po udarnosti. Ob tem je imel v jedru najmanj domišljijsko finto. Shodown je vpeljal orožja, Fatal Fury borbo na več planjavah, King pa je temeljil na količini likov in skupinskosti. Roster v teh špilih tipsko šteje po petdeset in več nastopajočih, iz katerih si narediš ekipo, dočim njeni člani v boj vstopajo zapored, ko kameradu zmanjka energije. Isto kleč uporablja XIV, ki je sicer soliden fajter, vendar ni na enaki ravni kot BlazBlue in Guilty Gear.

Sistemov resda vsebuje manjšo gomilo. Tu so tri vrste superudarcev, odvisno od napolnjenosti metra, različne višine skokov in *'max mode'* kot glavna novost, ki to ni, saj je povzet iz prejšnjih delov. Ta za kratek čas omogoča izvajanje neomejene količine močnih specialk, kar je predvsem nagrada za spretno napadanje. K slednjemu med drugim pomaga možnost samodejnega nizanja udarcev za začetnike. Ni pa vse v sekljanju, saj je tu napredno prestrezanje udarcev iz Garoua, *'just defend'*, kjer stisneš blok tik pred zadetkom. Adrenalina ne manjka, saj je poanta v tvorjenju čimdaljših kombinacij, tudi s pomočjo prekinjanja animacij. Tempo je brzinski,



V primerjavi z BBjem in GGjem je KoFova izvedba umirjena, grafika pa enostavna in pusta. Skorajda bi rekel rutinska in brezdušna, ampak tak je KoF od nekdaj. Zdi se mi, da je bil osnovni namen ustvariti špil za fane.



Da me je nasprotnik zadel, sem čisto sam kriv, ker nisem izkoristil ene od številnih možnosti obrambe, od naprednih blokad do odšviganja proč.



Zaključni šef v XIV je vsemirska nakaza Verse, utelešenje negativne energije. To je lik ognjevitih sposobnosti, letenja in manipulacije dveh pomagalnih entitet.


Načinovno špil ni originalen, je pa nabrekel. Med drugim se lahko udinjaš v preživetvenem načinu, kjer ti stopajo na pot vedno težji nasprotniki. Na liniji pa lahko v čakalnico vstopi do ducat igralcev, se motri in komentira.

liki pa gibčni. Včasih na ekranu vlada nevihta učinkov, mišičastih udov in nabildanih torzov, ko si borci izmenjujejo zaušnice, ognjene krogle, tornade in kar še spada v to fantazijsko premiso. Ker jih je štiriinpetdeset in so kar raznoteri, od hitrih žokalcev do tankovskih hrustov, je učne snovi obilo.
Ampak do neke mere je to odrska predstava, ki skriva nekaj težav v ozadju. KoF ni tako eleganten in ne daje v vsakem trenutku toliko možnosti kot BB in GG. Bolj je sličen 'ljudskima' Street Fighterju V in Injusticu 2, s čimer ni nič pretirano narobe, dokler veš, da na dolgi rok iz igre ne boš mogel iztisniti največ. Če si vajen boljših zalogajev, se zdi odvijanje spopadov nekako okorno, starinsko, na nek način kot v Tekkenu 7. Zgodba je bistveno bolj zasilna kot v ostalih dveh tu opisanih pretepačinah, pa tudi učenje in spletno povezovanje nista na istem nivoju. Tutorial je okrnjen in netkoda slabša. Z zaplatami so od izida sicer že marsikaj uredili, zlasti glede nalinijstva, ki je bilo ob izidu katastrofa, in nadgradili so grafiko. Vendar bo jedro ostalo tako, kakršno je, in s tem najbolj namenjeno ljubiteljem Kralja borcev. Taki bodo še najmanj križem gledali ob visoki ceni PC-izvedenke, ki znaša kar 55 evrov in na katero ti nato upalijo še štiri dokupljive like ter ozadja. **74**
Deep Silver za PS4 in PC

KAKO PA KAJ STRIČEVO ZDRAVJE?



Cikam seveda na Strica Fajterja V, katerega posiljeno prehitra splovitev februarja lani se Capcomu ni obrestovala. Špil je izšel napol izvotljen, brez zgodbenega in arkadnega modusa ter s prenovljenim, a nepopiljenim borilnim sistemom. Zaradi tega je založnik požrl nemalo pripomb, sam pa opisa v Jokerju 272 nisem opremil z oceno.
Je že res, da so lansiranje zašuštrali in da SFV še vedno ni najbolj zloščen biser na pretepaškem prizorišču. Ta naziv gre po mojem novima BlazBlueju in Guilty Gearu, medtem ko pokal za izvirnost dobijo Arms za switch. Toda 'večni' liki, kot so Ken, Dhalsim in Zangief, privlačni tako profesionalcem kot vsakdanježem … igra se umešča na presečišče med globino in dostopnostjo, hladno študioznostjo in vročekrvno vznemirljivostjo … je zabavna za oglede, saj omogoča hitre preobrnitve zagona in pozicije ter vsebuje element sreče (z naključnim udrihanjem knofovja prekineš sovragov napad), kar je v redu za vreščeče komentatorje na streamih … Capcom pa popravlja škodo na trupu, ki je sprva zajemal vodo, gradi jambore in dodaja vetra v jadra. Namen, da petica postane e-športna disciplina, so dosegli s svojim Pro Tourom in zunanjo Eleague, dočim je gledanost tega špila na turnirju EVO privzeto najvišja. A špil so spolirali in dogradili tudi za običajnega igralca, tistega, ki tlačani na netu in skuša skozi videoigro preseči samega sebe.
Slično Killer Instinctu so večja popravila razdelili na sezone in zdaj smo v drugi. Bolje rečeno, drugi in pol, saj je koncem maja prišel še en zajeten popravek. Skupaj sta spremenila marsikaj; sicer ne na krovni ravni, da bi dodala kak bistven gradnik, sta pa uvedla številne spremembe v skladu z željami glasnih odjemalcev. V očeh dotičnih so štorijalni način A Shadow Falls in ločeni izzivi dobrodošli, a daleč manj potrebni kot posegi v igralno srce. S slednjimi so ukrotili premočne specialke in mete, odpravili preveliko vlogo lahkih udarcev za prestrezanje zračnih napadov in znižali privzeti zamik pri vnosu. Prav tako so ukrotili nalagalne čase in povečali količino navideznega denarja, ki si ga prislužiš z igranjem. Tega namesto pravega cekina unovčiš za obleke, ozadja in te reči, lahko pa tudi za nove like, ki se jih je od izvirne izdaje kar nabralo. Prišli so stari znanec Akuma, s katerim je Tokido nato osvojil EVO 2017, finalfightovska ruvača Alex in Abigail, posadka iz štirice Juri – Ibuki – Guile, trojkina Urien in Kolin, (pre)mogočni Balrog ter igralni izvirnež Ed, čigar posebnost je, da prav vse specialke izvaja z golim tiščanjem ali zaporednim pritiskanjem gumbov. Borcev in bork je zdaj šestindvajset, kar je spodobno število, v zaodrju pa nedvomno čakajo še številni, od Sagata in Blanke do kakšnega šenevidenca.
Škoda, da niso brezplačni, temveč stanejo po 5 evrov ali jih kupiš skupno v okviru dveh velikih 'character passov', ki veljata 20 za prvosezonskega oziroma 30 evrov za drugosezonskega. A kljub tej draginji tretja sezona ni vprašanje in čeprav je Capcom izjavil, da "ne bodo nikdar naredili Super Street Fighterja V", se zna dejansko zgoditi prav to.

NOVA DOBA DVANAJSTICE

Eno največjih igranj domišljijskih vlog iz dobe playstationa 2, Final Fantasy XII, je dobilo prebarvano inačico The Zodiac Age za PS4. **Snetija** zelo zanima, če je ta veličastni, toda krepkih enajst let stari špil dandanes sploh še relevanten.

Odgovori na vprašanje o najljubšem Final Fantasyju so pričakovani. Največkrat je slišati takojšen vzkrik "sedmica!" ali "X!", zadaj sedeči emoti med točenjem bridkih solz velijo "osmica!", mmojevci se pridušajo "štirinajstka – po patchu!" Hipsterska izbira sta klasično pravljična devetica in pikslasta petica z naprednim sistemom služb, medtem ko je čislanje še starejših delov počasi že rezervirano za tiste, ki jih daje alchajmer, zato se na njihovo mnenje ne gre več zanesti. Le malokdo pa si upa reči, da je XII tista, ki se mu je najlepše zapisala v spomin. To je približno tako, kot bi pri izbiri naj Zeld spregledal Ocarino in Wind Wakerja ter stavil na Twilight Princess. Zločin! (Ki ga za burkanje vode rad storim, hihi.)

Odvrgljivi ustvarjalec

A četudi je ducatnica nekakšna črna ovca fantasyske družine, je ob izidu ponudila mnogo. Poslednji FF za s(i)loviti PS2 je bil izdelek nesrečnega perfekcionista Yasumija Matsuna, ki je delo na njem začel že leta 2000. Oče kultnega Final Fantasy Tactics in legendarnega Vagrant Storyja (tako visokoletečih besed ne uporabljam tjavdan) je spisal scenarij in igralni koncept ter nadzoroval razvoj. Vendar je razvoj trajal, in trajal, in trajal. Kolega Yoshinori Kitase je končal Final Fantasy X in X-2, Kingdom Hearts: Chain of Memories ter Kingdom Hearts 2, nastal pa je še nalinijski FFXI z dodatki vred, preden je Matsunovo moštvo izdobavilo dvanajstko. S tem, da je moral Yasumi avgusta 2005 zapustiti projekt in firmo. Uradna verzija pravi, da zaradi bolezni in preobremenjenosti, čeprav ni daleč sklep, da so ga spodili, da bi špil sploh kdaj ugledal luč dneva.

Zamuda ni čudna, če si ogledamo, kaj vse je XII spremenil. Namesto na klasične potezne boje iz desetke se je oprl na mmojsko enajstico in zahodne masovne igre tipa World of Warcraft. Naključne bitke z nevidnimi sovragi, ki so te postavile na ločen zaslon z druščino na eni strani ter rokomavhi na drugi, so letele v smeti. Namesto tega si se z ekipo iz pogleda od zadaj normalno realnočasovno sprehajal po 3D-svetu in videl sleherno kanaljo. Ko si se ji približal, je stekla inačica starega fantasyjevega sistema ATB (Active Time Battle), kjer je lik zadano dejanje opravil tedaj, ko se mu je napolnila črta aktivnosti. Gibanje izbranega junaka si nadzoroval neposredno, toda mlatil, streljal in čaral je sproti in samodejno glede na ukaze iz menija, s katerim si akcijo pavziral. To je bila osnova, dočim se je bilo moč v obnašanje podložnikov spustiti nadvse podrobno z 'gambiti', nastavitvami dejanj, ki so spomnili na programski jezik. Lahko si določil, naj heroj pod določenimi pogoji napade najšibkejšega sovraga, spije napitek pri določeni vrednosti zdravja, vrže to ali ono čaro, podpre kolega, se odzove na kvarne učinke ...



FFXII ima realnočasovne boje, ki so hkrati potezni. Ima pošastke, ki so samosvoji, in tradicionalne v slogu tehle eksplozivnih krogel. In ima grafiko, ki je stara, a obenem nova. Je včeraj, ki je danes postal.



Mesta niso pretirano obsežna, vendar je v njih mogoče občudovati edinstveno arhitekturo, zanimive noše in alternativne življenjske oblike nezanemarljive inteligence. Pridih Star Wars je nezgrešljiv.





Ure tlačanjenja ob tipskih bitkah omogočijo spektakularne, napete in dokaj globoke bitke z epsko zverinjadjo. Sleherna boleče žvajzne in z golo silo skoznje ne boš prepljužil. Gambite in pamet v roke!

Kraljevski gambiti

Občutek je bil precej mmojski, tudi zaradi modrih in rdečih krivulj, ki so kazale, kdo je koga vzel na muho. Sistem te je spremenil ne v direktnega nadzornika odprave, temveč v nevidnega generala, bdečega nad vojskovalci, ki so večino časa garbali samodejno. To je bil globlji namen: gambite urediti tako, da se bo špil z manjšimi vskoki in popravki igral avtomatično, saj bodo člani druščine zmerom 'vedeli', kaj storiti. Med nastavitvami, ki si jih sproti kupoval pri trgovcih, se je našlo vse mogoče, od reakcij na sovragovo targetiranje vodje tvoje odprave do odpornosti sitnob na ta ali oni element. Gambiti so prišli do izraza tako pri tlačanski rutini kot spopadih s šefi in so bili v resnici živo, utripajoče srce igre, ki je s pretekom časa vse bolj stopalo v ospredje.
To dosti ljudem ni bilo všeč in XII kljub v redu prodaji ni nikdar zažgala tako kot VII in VIII. Svoje je doprinesla tudi šekspirjansko visokoleteča, politična, 'dvorna' zgodba, v kateri je bilo mnogo več poudarka na spletkah, zarotah in meddržavnih odnosih kot osebah. Dežurni mladi protagonist Vaan, nebeški pirat Balthier, starokopitni plemič Basch, negativec Vayne Solidor in ostali se v ljudska srca niso zapisali na enak način kot Cloud Strife, Sephiroth, Tidus, Ultimecia iz drugih FFjev. Zanimivo torej, da je XII čez nekaj časa na Japonskem sploh dobila popiljeno inačico International Job System, ki je rabila kot osnova za tale remaster na PS4.



Vaan je lahko s svojim fredimilerskim lajbičem, metročupco, nežnimi potezami in lahnim korakom pri teku po mestnih placih le junak japonskega erpegeja. Mogoče sem enega takega celo srečal v Tokiu.



Prva služba, drugi posel

Videzno in slušno je Zodiac Age kakopak neprimerno kakovostnejša od izvirnika, spisanega za predprejšnjo generacijo drkalic. Bistveno so olepšali teksture, nadgradili geometrijo, na katero so nalepljene, nanovo posneli zvok, ki zdaj poseže do zvočniške razporeditve 7.1, in ozaljšali vmesne sekvence. Tako se dela! Saj ne, da je špil zdaj videti, kot da bi ga naredili v Unreal Enginu 4. Je pa zunanjost presenetljivo sodobna, še boljša kot pri okinčanem FFX. A važnejši so posegi v sam igralni ustroj. Glavni je tisti, ki je doletel razvoj likov. V izvirniku je imel vsak od šestih likov, ki so sčasoma združili moči, enotno 'licenčno ploščo', podobno šahovski. Na njej si odklepal veščine ter lastnosti in vsako polje je prestavljalo svojo, od rabe boljših krepelc prek več življenjske moči do te ali one čarovnije. Sistem je bil v srži super, saj je bilo odklepanje nelinearno, a je imel hakeljc: plošče vseh likov so bile enake. Po eni strani je to pomenilo, da si jih lahko razvijal po lastni volji. Hkrati pa tudi, da si mogel z zadosti grindanja iz vseh napraviti enako ultimativne bojevnike in da se dostikrat niso zdeli kot ločene entitete.
Zodiakalna inačica temu naredi konec z ločenimi ploščami za posamične službe. Lik si izbere primarni in sekundarni poklic iz nabora dvanajstih, od samuraja in meniha prek lokostrelca do belega in črnega maga, nakar dobi svojstveno desko. Na njej kot prej v zameno za izkustvene točke odpira polja, le da so ta prilagojena tej ali oni službi. Novi sistem terja več pozornosti in sinergije na krovnem nivoju, saj je treba vnaprej premisliti, kam se bosta možak ali ženska usmerila, zakajti naknadnega spreminjanja kariere ni. Zna pa to tudi nažirati, če se prehitro odločiš za smer, kajti nekateri liki so vseeno primernejši za določene poklice kot drugi. Sam sem Vaana pretvoril v lokostrelca, a bi bil zaradi dokaj visoke količine življenjskih točk primernejši za tanka.

PREIZKUŠENJSKI NAČIN

Novost v prebarvani Zodiac Age je ločeni način trial, kjer čaka sto nivojev obračunavanja z vedno močnejšimi monstrumi. Na vsakih deset stopenj se napredek shrani in si deležen vnaprej določenih nagrad, medtem ko lahko na stopnjah, vzetih iz kampanje, odpiraš tudi skrinje in seveda nabiraš izkušnje. Proti koncu srečaš najmogočnejše gnusobe iz siceršnje vsebine, od rdečih chocobov prek Zodiarka in Yiazmata do Gilgamesha in Hell Wyrma. Kul je, da je vsebina povezana z zgodbo, saj se vanjo prenesejo tako EXP kot denarci in ostala roba iz trial moda. Je pa na ta način mogoče prav nesramno farmati dragocenosti in se tako hitreje prebiti naprej. Namig: na prvem nivoju najdi skrinjo z diamantno zapestnico, ki jo lahko prodaš za 6000 gilov, vzemi jo, pojdi ven iz trial moda, ponovi. Verjetno je to namenska bližnjica, saj je niso odpravili z zaplato. Še?



Neke vrste 'Vaanija'

Če kaj, potem ta predelava resnično izpostavi večne kvalitete špila. Na izvedbeni fronti so to prekrasne melodije, doživet govor in edinstvena arhitektura. Ta meša arabskost, evropski srednji vek, futurizem z napredno tehnologijo in letečimi ladjami ter klasično pravljičnost. Slog je res nekaj posebnega in domala vsako mesto, ki ga obiščeš, je s svojimi bazarji, slavoloki in mostovi edinstveno. Ne le v okviru XII, marveč širše. Zgodba, čeprav je brez simpatičnih likov, pa ostane v spominu na višji ravni, tisti, ki obravnava osebne tragedije in butanje rogov med prostranimi deželami. Na to vpliva posebna snov, nekakšen predhodnik kristalov iz loka Fabula Nova Crystallis, ki s petnajstico še vedno traja. Zanimiv je tudi rigidni družbeni ustroj, ki mu z železno pestjo vladajo vsemogočni Sodniki, mogočnejši celo od plemstva. Vse to je stočeno skozi fino arhaično obarvano angleščino ali izvirni japonski govor, kajti na ploščku sta oba. Kakor bi moralo vedno biti.
Kar se vojskovanja tiče, srečaš ničkoliko zanimivih, tudi izvirnih pošastkov, med katerimi ne manjka glavnih in obstranskih šefovskih zverin. Med osrednjimi se ti pred presrane ksihte nariše mutiran plemič, ki si na telo v eni od faz natika dele bojnih ladij. Stranskih je pa itak cela rajda, saj je prav dvanajstica uvedla strukturiran lov na ducate pošastkov potom oglasne deske. Najmogočnejših, kot je elitna tarča Yiazmat, v rdeči niti sploh ne vidiš in so hujši kot vse na njej. Določene posedujejo umetno pamet, ki jih žene v napad, umik in omejeno sodelovanje. Še celo uganke srečaš, ko moraš na primer pravilno stopati na simbole v tleh, in sem ter tja se lahko skrivaš namesto spopadaš. In tu je ločeni način trial mode (glej okvir), kjer v zaporednih, vedno težjih spopadih preizkusiš kakovost druščine.

Razpoke v celoti

Final Fantasy XII ima dosti kvalitet, vendar se mu pozna, da ni povsem moderen erpege, temveč nekakšen most med staro in novo dobo. Ko ga igraš dandanes, ne more še tako premleta grafika skriti tega, da je svet močno razkoščkan. Je sicer res, da lahko pogosto zaviješ z zgodbene poti in greš raziskovat mnoga neobvezna področja, med drugim z ježo tiča chocoba. Prisotni so naključni vremenski učinki in dosti je skritih poti, kar daje občutek povezanosti ciljev. Toda lokacije so zaradi pomnilniških omejitev PS2 zelo majhne. Običajno ne tečeš pol minute, že te čaka nalagalni zaslon, enako kot pri vstopanju v stavbe in iz njih. Včitavanja so sicer hitra, pa vendar je prisoten vtis razbitosti celote, kakršnega ni v sodobnih peskovniških frpjkah tipa Witcher 3, Xenoblade Chronicles in frišna Zelda.
Nadalje so ječe razpotegnjene in enolične, s praznimi, turobnimi hodniki identičnega videza, primernimi za tlačansko nabiranje izkušenj. Le-to je sicer hitrejše kot v FFX, tudi zavoljo nenaključnih bojev, odsotnosti selitve na ločen ekran in možnosti petkratne pohitritve. (Izvirni Zodiac je pospešil le za dvakrat.) Vendar je rdeča nit potegnjena po sistemu stopnic, kjer težavnost opazno skače in moraš pač z rutiniranim garbanjem že videnih tolovajev doseči vsaj minimalno razvojnost, sicer nimaš šans. Igra ti ne da vedeti, kdaj se bo to zgodilo, tako da včasih prideš v novo območje, s katerega ni vrnitve, in ugotoviš, da si prešvoh. Kljub dobrodošlemu autosavu po vstopu v sleherni nov ekran je zato modro, da položaj shranjuješ tudi ročno pri velikih kristalih. Zanimivo je, da naj bi bil Zodiac Age lažji od izvirnika, a pri moji veri, da tega nisem občutil. Mogoče bodo drugi, dolgoprogašem pa sta namenjeni možnosti new game plus in new game minus, kjer liki sploh ne napredujejo.



Če si dobro nastavil gambite, katerih število sproti povečuješ in zanje nakupuješ dodatne opcije, se lahko bitka proti takim sitnobam kljub njihovi velikosti odvije dobesedno samodejno. Je zadovoljstvo v tem.

Usoda je zapisana v zvezdah

Če se z nekim špilom družita tako dolgo, ti začno nepotrebne kaprice iti strašansko na jetra. (Ali pa se jih slejkoprej privadiš :).) Prej omenjeni shranjevalni kristali so kakor v izvirniku nemalokrat razporejeni zlobno, posebej proti koncu orjaške odprave, ki zlahka požre več kot sto ur. Nadalje je sistem iskanja naročnikov, ki so izdali tiralico za neko pošastjo, in dobivanja nagrad od njih brezzvezno zamuden in čisto neavtomatiziran, sploh glede na igrino obsedenost s samodejnimi gambiti. Pozna se, da je šlo za pionirsko uvajanje te plati in da je še nedodelana. Stalno beganje med istimi lokacijami nažira in želiš si več teleportov namesto tistih nekaj ohrno odmerjenih. Buljenje v animirane sekvence pa zna preseči mejo dobrega okusa, saj se ne marsikdaj ne moreš gibati deset sekund, ne da bi spet padel v naslednji filmček. Vsaj preskočiti jih je moč, kar v novejših primerkih žanra žal ni tako samoumevno, kot bi moralo biti.
Pod črto mi je prefarbani FFXII vzbudil mešane občutke. Je velik, orenk erpege, ki je bil z mmojskim bojem pred svojim časom in ima še mnoge druge odlike. Za nostalgike in preučevalce bližnje preteklosti je super. Hkrati pa menim, da je deset let kasneje ipak ostarel do te mere, da se ne more enakovredno primerjati z modernimi (j)rpgji, od katerih ni nič cenejši. Med klasiko za playstation 4 ga nese Persona 5, med tistimi, ki utirajo pot naprej, pa lastna žlahta Final Fantasy XV.

Square Enix. Prej: PS2 (Joker 163, 89). Zdej: PS4.



Zgoraj je ognjevito žrebe, zgodnji primerek šefa, ki te ume z zublji in kopitljanjem kar fino nagarbati, če v kanalizaciji nisi zadosti nabildal. Spodaj pa metroidski trenutek izgube vse robe, kar na srečo ne traja.

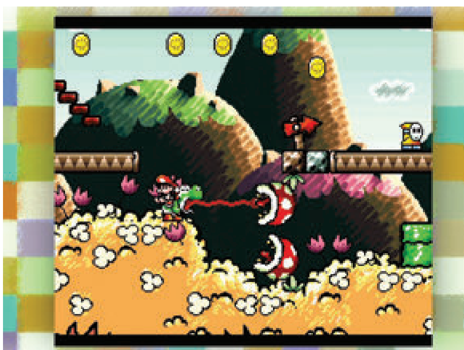


SLASTNI STARI SNESEK

Če si bil v devetdesetih zagret konzolni igralec in količkaj v stiku z novostmi, si si kratkomalo moral lastiti enega od dveh tedaj najprodornejših šestnajstbitnih sistemov. Eden je bil Segin mega drive, ki je dospel prvi in razturil z mladostno energijo, brzopetim Sonicom in izzivalnimi oglasi. Ti so mašinco neposredno in čisto po ameriško brez dlake na jeziku primerjali z glavnim tekmecem, super nintendo entertainment systemom. Med drugim s poniglavim geslom "Genesis does what Nintendon't." (Genesis je ameriški naziv za mega drive.)



Ker jabolko ne pade daleč od Yoshijeve danke, naduspešnemu NES miniju izpred leta zdaj sledi pomanjšana replika malo manj stare konzole super nintendo z nostalgičnim faktorjem krat zvintilijon. **Snes-ti** na rovaš četrt stoletja starih, pikslastih igric zanemari najmogočnejše novitete – in se ima vsaj enako dobro!



Yoshi's Island ni tako ikonična igra kot Super Mario World. Vendar gre za še eno fantastično platformijado, s katero se je SNES uveljavil kot kralj te zvrsti. Ne spreglej te odprave zelenega goltača!

Toda SNES se ni dal. Čeprav je nekoliko zamudil in ni posegel tako nizko, kot je velela marketinška strategija Seginega šefa Toma Kalinskeja, je na kraju v svetovnem merilu postal prodajni zmagovalec. Priljubil se je zlasti tistim, ki so čislali kompleksnejše, 'večje' igre, ki so nekoliko manj stavile na spektakel, pa več na globino in daljnosežnost. To je sporočala že razlika med Sonicom in Super Mario Worldom – prvi je bil čistokrvna švigalna platformijada, medtem ko je bil drugi počasnejši in ne tako instantno privlačen, a cepljen z avanturami in miselnimi igrami. Kakor imam na modrega dirkača lepe spomine, je bil ipak brkač tisti, ki me je najbolj očaral in je v novi dobi aktualnejši.

REPLIKA, LEPA SLIKA

'Nintendo classic mini: super NES' je za dobro dlan velika škatlica, s HDMI-izhodom pripravljena na priklop na sodoben televizor. Napajalnika ni zraven, priložen je kabel mini USB, s katerim lahko štrom v šatuljčico spelješ kar iz teveja. Nič čudnega, saj je notri le preprosto tiskano vezje, enako tistemu v posnetku NESa, ki ne golta skoraj nič škrakov elektronov. Ni mrežnega vmesnika ali daljinske povezave, kot sta wi-fi in bluetooth; notri je enaindvajset špilov in če se ne greš hekerskih posegov, je to to. Vklopiš, izbereš, igraš.
Pri tem v roki držiš enega od dveh priloženih joypadov, ki sta posnetka izvirnih. Ikonični dizajn s štirimi barvnimi gumbi na desni, dvema pod kazalcema in usmerjevalnim križcem je enako prepoznaven kot simpatična zaobljenost evropske in japonske konzolice, neskončno bolj privlačen od škatlastega

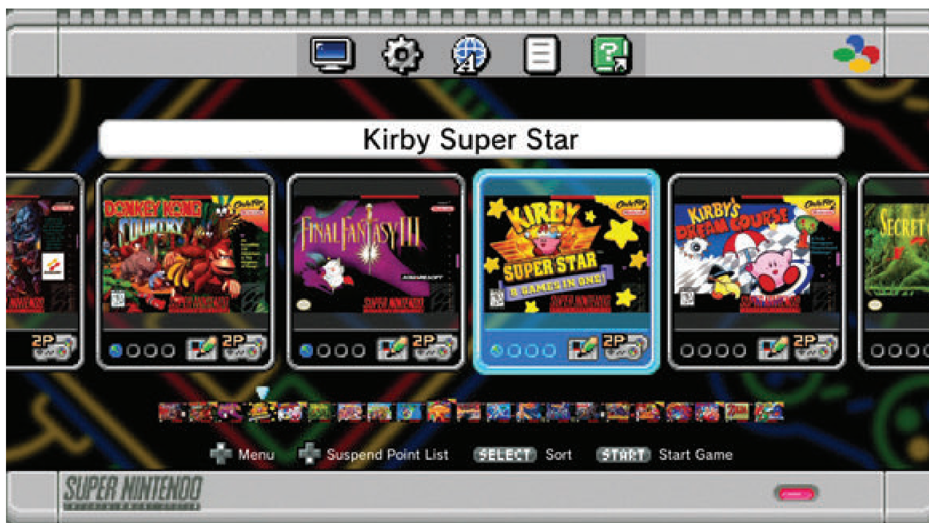


Mali SNES je komaj kaj večji od modula za pravenjsko konzolo. Gumb za izmet in reža sta fejk, je pa joypad tam tam z izvirnim. Knof za reset na desni ima vzmet, tako da je občutek ličen kot njega dni. Ko ga stisneš, greš v osrednji meni, kjer shraniš položaj in poženeš kak drug špil. Kavčni zabubljenci, evo telovadbe!

VSEBNOST

Sedemkrat tri igre so zapekli v mali SNES: to so Contra III, Donkey Kong Country, EarthBound, Final Fantasy III, F-Zero, Kirby Super Star, Kirby's Dream Course, Mega Man X, Secret of Mana, Star Fox in Star Fox 2, Street Fighter II Turbo, Super Castlevania IV, Super Ghouls'n Ghosts, Super Mario Kart, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, Super Mario World, Super Mario World 2: Yoshi's Island, Super Metroid, Super Punch-Out ter Zelda: A Link to the Past. Seznam sicer ni perfekten, saj manjka fantastični Chrono Trigger, ni športov in cenil bi Pilotwings, Killer Instinct, Axelay ter Bombermana. Prostora je v napravi vsekakor še zadosti. Je pa izbor pretežno avtoritativen. Washingtonski in evropski model sta seznamsko enaka, japonski pa se nekoliko razlikuje. Najbolj presenetljivo je, da je Nintendo kljub trženju evropskih inačic iger v Virtualnih konzolah za 3DS, wii in wii U v SNESu mini uporabil ameriške verzije špilov. To pomeni, da vse tečejo s 60 herci, kar je seveda bolje kot z izvirnimi 50. Zaradi tega sicer umanjka podpora več jezikom in spremenili so se nekateri naslovi; Vesoljski lisjak je kar Star Fox in ne več Starwing, kot so ga prekrstili za nas, Super Probotector pa se vrača kot prvotni Contra III. A dvomim, da se bo kdo zaradi tega sekiral. Še en plus poenotenja s čezlužno formo je prisotnost iger, ki v Evropi niso izšle. To so EarthBound, Super Mario RPG in Final Fantasy III. Najbolj izstopa Star Fox 2, ki se sploh nikdar ni udejanjil!





Izbirni meni je urejen enako kot pri NESu mini. Zgoraj je nekaj nastavitev, med katerimi je bistvena izbira prikaza: pikselno perfektnega, s simulacijo katodnega teveja ali 4 : 3. Najboljši je slednji, ki mu na širokozaslonskem ekranu dodaš enega od pisanih robov. Ti so bili na NESu odsotni in so vzdušen dodatkič.

ameriškega preoblikovanja. Celo na dotik je malce hrapav, kot je bil svojčas nov novcat! Škoda le, da je 140-centimetrski kabel kljub zdaljšanju od NESovega še vedno kratek za normalno dnevnosobno udejstvovanje. In da ne uporablja USBja, temveč wiijevski rogelj, zaradi česar ga ne moreš zadegati v PC. Videz konzolčkota pa kazi prednja plošča, ki jo moraš izvleči za priklop padov.

A na drugi strani je kul, da je priloženih dvoje slednjih, saj je tako instantno dostopen multiplayer (naslovov za tri ali štiri ljudeke itak ni), in da je občutek pri njuni rabi prvinski. Emulacija iger pa je na zelo visoki ravni, vključno s kvazi-3D 'modusom sedem' in učinki, ki jih producira dodatni čip superFX. Biti moraš res zagnan retrofrik, da opaziš drobne razlike. Četudi SNES ni pravi in vanj ne vtikaš modulov, saj je reža lažna, je izkustvo docela prepričljivo.

WILL YOU EVER REACH THE SUPER NINTENDO?

Zanimivo je, da je super NES še najmanjši odtis pustil pri evropskih gamerjih, katerim naj bi bil pisan na kožo. Mega drive je bil na stari celini količinski zmagovalec in marsikateri dober špil za super nintendo tod sploh ni izšel. Oziroma je tekel petino počasneje kot ameriške in japonske verzije; to je razpviti razkol med '60 Hz NTSC' in '50 Hz PAL'. A četudi Nintendo v Evropi tedaj ni bil močan, je s super NESom sooblikoval mladost marsikakšnega Angleža, Nemca, Španca ter, ja, Slovenca. Tudi slednji so zato že v prednaročilu razgrabili 'klasični' SNES, da bi se vrnili v mladost. Nato so doma takoj vključili časovni strojček, ki za uživanje v odličnih špilih niti ne terja izklopa zdrave pameti in nadevanja rožnatih očal.



Če bi rad občutil posilstvo s črno dvaindvajsetko, igraj hodi-v-desno šuter Contra 3. Tri življenja poidejo, preden cvileče izdaviš "FAK!" Ta ameriška inačica ima človeška junaka namesto robotov.



F-Zero je brzinska futuristična dirkalka, ki jo mnogi zapostavljajo na rovaš Mario Karta. Neupravičeno, je pa res, da so ta žanr zavzeli mnogo bolj sodobni primerki, kot sta Wipeout in F-Zero GX. Zato deluje precej dinozavrasto.

V tem je SNES mini drugačen od prehodnika. NES je bil sredi osemdesetih pionirska mašina, ki je z zabičano kvaliteto oživila ameriški trg z videoigrami, propadlega zavoljo stihijskega štepanja zanikrnih igric. Z videoigrami in Mariem je otroštvo prežela milijonom, zato je bila njena novodobna miniaturna izvedenka tak hit. Nekaj vanj zapečenih špilov je večnih klasik, na primer Super Mario 3. Toda da si užival v marsikateri od drugih, si moral dodobra hlepeti po naftalinu in fosilih oziroma biti orenk retronavdušenec. Šestnajstbitna doba je bistveno naprednejša tako zaradi močnejšega hardvera kot bolj izkušenih izdelovalcev. SNESove, mega drivove in amigine igre so opazno manj primitivne od NESovih, spectrumovih in tistih s commodora 64, ki so nekako primerljive. Menim, da se zlata doba igralstva, ki še traja, ni začela s playstationom, temveč s super NESom! (No, in mega drivom, da od kakega njegovega pristaša ne doživim krvavega po-Sega.)



STAR FOX 2

Ne, Lylat Wars iliti Star Fox 64 za nintendo 64 ni bilo edino nadaljevanje, ki so ga načrtovali za SNESov prvenec iz leta 1993. Izvirniku bi morala čez dve leti slediti jako ambiciozna dvojka, a takrat je prišel že val 3D-iger na playstationu. Nintendo se je ustrašil, da se bodo odjemalci posmehovali ostarelemu super NESu, ki ga je SF2 s poligonsko grafiko pritiral do skrajnih meja zmogljivosti, in se odločil, da špila kljub 99-odstotni dokončanosti kratkomalo ne bo izdal. Požrtvovalen trud ustvarjalcev je tako nagrajen šele sedaj, več kot dvajset let po odhodu igre v bunker.



Dvojka je vse prej kot klasičen podaljšek izvirnika, saj gre za streljanko, cepljeno z realnočasovno strategijo. Vic je v branjenju planeta Corneria pred Androssovimi silami, ki se mu nepresntano bližajo. Dobesedno, kajti takoj, kot se odločiš za premik, se vse zgane v realnem času. Tudi med bitkami! Namesto linearnih poti do glavnega opičjefrisnega barabina prestrezaš njegove valpete in rakete s prostim gibanjem med vročimi točkami zvezdnega sistema Lylat. Bojuješ se tako v vesolju kot nad tlemi oziroma na njih, kjer se tvoj arwing spremeni v hodca. Obračuni so kratki, kar prispeva k temu, da špil na normalni težavnosti obrneš v manj kot uri. Nivoja hard in expert trajata dlje, vendar sta težka tudi zaradi negladke akcije v rangu dvajset in manj sličic na sekundo. Dobri stari SNES celo z dodatnim čipom ne zmore hitro poganjati poligonske grafike, k čemu emulator v miniju prav nič ne pripomore. Toda podobe se vsled barvitih ploskev in velikih eksplozij drži nek čar, igra pa je fascinantna predvsem kot naposled obelodanjen vmesni korak, iz katerega sta mnogo počrpala tako Lylat Wars kot Star Fox Command za DS in celo nedavni SF Zero za wii U.





Prednja ploščica, ki sprosti dostop do vrat za kontrolnika, je packa na dizajnu. Moč je že kupiti brezžične pade, kot je Horijev fighting commander, a tudi ta potrebuje dongle, ki gre prav tako v port.

YOU'RE PLAYING WITH SUPER POWER!

Enaindvajsetero špilov, ki jih vsebuje snesič, je iskrena priča te trditve. Nintendo in drugi razvijalci, ki so sistem dobili v šape, so se lotili novih, izboljšanih izkušenj. Med vdelankami najdemo dosti nadaljevanj, ki so fino nadgradila udarne prvence. Metroid, ki je NESovce pretresel s tedi nezaslišano odprtim svetom, je dobil *worthy sequel* v Super Metroidu, ki je prinesel bistveno boljšo grafiko, zemljevid, manj vračanja, shranjevanje položaja in elegantnejšo, še širnejšo vesoljsko dimenzijo. Super Mario World je bil zaradi nebroja tajn in medsebojno povezanih stopenj svet v pravem pomenu besede. Final Fantasy III, kar je v bistvu FF6, je z resno zgodbo in sistemom služb uveljavil kot najbolj ambiciozen med dvorazsežnimi FFji. Link to the Past pa je z vzporednima svetovoma in temu ustrezno kompleksnimi puzlami zakoličil model, po katerem so se ravnale malodane vse naslednje Zelde. Toda daleč od tega, da bi bil SNES brez izvirnih kreacij. Primeri teh sta dirkačini F-Zero in Super Mario Kart, samosvoja ZFerpegejka EarthBound, trirazsežna vesoljska streljanka z živalskimi liki Star Fox, večigralsko podprti jrpg Secret of Mana ...



Luštna funkcija je prevrtavanje odigranega. Iz glavnega vmesnika je moč skočiti v katerikoli shranjeni položaj in se vračati po njem. Ko s finomehaničnimi kontrolami najdeš kočljivo točko, kjer ti je recimo Sagat odprl glavo, nadaljuješ prav od tam.

Del navdušenja sicer pripisujem lastni nostalgiji, kajti s posnetkom SNESovega pada vnovič pognati špile, ki sem jih nekoč drago kupoval na modulih in jih memoarsko hranil v vitrini, štejem za imeniten privilegij. A dejstvo je, da so številni naslovi impresivni tudi brez čustvene in historične povezave. Le toleranco glede starinske grafike je treba imeti, toda ker nas dandanes pikslarija obliva od povsod, to znabiti ni problem. Vsebujejo zgodbe in prepričljive odprte svetove, rišejo podrobno 2D- in tudi že zadovoljivo 3D-grafiko, terjajo natančnost, a niso tako brutalni kot tisti iz osemdesetih ... Redkokatera sodobna ploščada zmore tak domet in eleganco kot Yoshi's Island, dimenzijska dvojnost Linkove odprave osramoti nebroj novejših akcijskih pustolovščin, odlična Super Castlevania IV pa je s svojimi neoznačenimi stranpotmi in morilskimi šefi rabila kot neposreden navdih za Dark Souls.

BITNIH ŠESTNAJST BITOV

Igranje SNESa mini me spomni na poslušanje starega, 'klasičnega' rocka. Starejši z njim odplavajo v lepe spomine, toda zvoki se priljubijo marsikateremu mladcu, razočaranemu nad brezdušno spoliranostjo modernosti, ki ji vlada biznis. Izdelek za evrskega stotaka je tako nadmočno gamersko darilo za vse generacije in nekakšen most med njimi. Če bi rad igram naklonjeno žlahto letos za praznike izvirno presenetil, pod smrekico položi miniaturizirani super nintendo. Če odziv ne bo pozitiven takoj, bo čez nekaj ur testisiranja skoraj gotovo. Ali pa obdari sebe in se v zagmašnem šlafroku ter udobnih papučah podaj v stare dimenzije, na katerih stojijo današnje. Če boš napravo seveda dobil, kajti razprodanost je bila nemudoma silna in je bržkone še.

NAREDI SI SNES

Če nimaš cekina za snesek ali je povsod razprodan, preprodajalci pa zanj hočejo ledvico in prašnike, ti ni treba pasti v omedlevico. Dobro znana pot je, da SNES oponašaš. Zasilno ga lahko na telefonu, prava pot pa je PC. Datoteke z igrami, po domače klicane romi, dobiš širom neta, emulatorjev pa je tudi cel niz. Če imaš švohoten računalnik, izberi splošno uporabnega, kot je Zsnes, na močnejših mašinah pa poganjaj kakšnega izmed natančnejših, kakršen je Higan. Ta je sposoben do polnosti zasesti 3-gigaherčne procesorje! Njegovo programsko jedro uporablja tudi enotno okolje RetroArch, ki omogoča uvoz številnih emulatorjev in romov. Še večjo pristnost dosežeš z nakupom SNESovega kontrolnika z USB-kablom, recimo Buffalo classic USB gamepada, ki stane okrog 20 evrov. Na razpolago so tudi bluetooth variante, kot je 8BitDo NES30; so dražje, a brezžične in uporabne na fonu in tablici. Pravi navdušenci pa si kupijo miniračunalniček raspberry pi in si zanj omislijo SNESovsko ohišjece, ki je še manjše od SNESa mini, nakar vanj naložijo emulator in rome in se v moški votlini zvalijo pred teve z repliko pada v dlaneh.





Od dolgočasja smo v treh desetletjih prišli do preobilja ponudbe slušalk. Če si zvezdnik, jih imaš čez glavo, če nočeš izstopati, si jih skriješ v uhlje. **Mrož** išče adapterje, se ugrizne s popravljenim modrim zobom in z ušesnimi mikrofoni snema prostorsko.

Do uhljev kabli, še raje brez, izbira obilna za metal in džez

Vzpon hodimožev v osemdesetih je pomenil, da smo si začeli še zunaj udobja domačega kavča na glave natikati slušalke. Nekaj časa so bile te na pogled pretežno enake – s peno so za silo prekrile uho in imele tanek kovinski lok ter hitro lomljivo plastiko. Kasneje so predvajalniki mp3, sploh ipodi, za njimi telefoni z novimi načini pridobivanja avdio vsebin ustvarili nove milijone sprehajajočih se poslušalcev muzike, podcastov in knjig. Sočasno so se uveljavile slušalke za v uho, take, ki se zarinejo v ušesno votlino in vanjo spustijo glavnino valovanja. Danes so naglavni zvočnički vsled naprednih tehnologij, modernih trendov in različnih namenov vseh mogočih oblik. Z živobarvnimi modeli beats se kažejo športni superzvezdniki, manekenke in samooklicane starlete si nadevajo zlate in kožuhaste modele, hipsterji posegajo po lesenih, športniki potrebujejo vodotesne. Izbira se je povečala do težko obvladljivega nivoja.



V časih walkmanov je bila izbira slušalk skromna. Prevladovale so take s kovinsko-plastičnim lokom, ne najbolj trpežne in stilsko nedorasle. Znotrajušesne so svoj pohod začele malo kasneje.

Poln predal različnih

Marsikdo ostane kar pri tistih slušalkah, ki jih dobi zraven telefona. Te so včasih zadovoljive, recimo pri iphonu, S8 ali U11, često pa nižek kakovostni. Niti sogovornik iz enega vodilnih proizvajalcev ni postregel s konkretnim podatkom, koliko uporabnikov si privošči kaj boljšega, ocenil pa je, da si jih mnogi kupijo več, pač za različne priložnosti in namene. Bogata ponudba je tako posledica obilice predvajalnikov in novih pristopov do vsebin kot tudi dejstva, da so slušalke potrošna roba. Prej ali slej zacvetijo kabli, treba je iskati nove pene ali gume, izdihne baterija in tako naprej. Ni čudno, da prodaja znatno raste. Leta 2013 je nove kupce našlo 236 milijonov mobidičnih slušalic, letos naj bi se cifra povzpela na 368 milijonov. Najbolj so kajpakda v porastu brezžične.

Glede na namen se je zelo povečala ponudba športnih modelov. Njihove posebnosti so zaščitenost proti vodi, opore za boljšo obstojnost v uhlju, odsevna guma za vratom in nizka masa. Zaželena je kajpakda brezvrvičnost, ki omogoča povezavo s pametno uro. Nekatere vsebujejo še tipala za štetje korakov in merjenje srčnega utripa, obstajajo pa celo plavalske inačice, ki so povsem zatesnjene. In ker gredo signali skozi vodo bolj slabo, je v njih nekaj gigabajtov shrambe za nalaganje pesmi. Nadalje so se obilno namnožile take, ki so zakamuflirane v ogrlico, zapestnico, zimske naušnike in še kak drug modni dodatek. Ženska populacija in mnogokateri moški uporabnik namreč kupujejo z očmi, zato je dizajn često pred kakovostjo in tehnologijami. Za pogoste letalske potnike so skoraj nepogrešljive tiste slušalke, ki odpravljajo hrup. Pojavljajo pa se še cela vrsta edinstvenih, recimo take, ki imajo vgrajene še zvočnike, pa z mikrofoni za verodostojno snemanje zunanjega živžava in celo take s kamero. V tej gneči je dobro poznati nekaj tehnologije in trendov.



Po razmahu predvajalnikov brez gibljivih internalij se je razpasla fizkultura ob muziki. Ustrezne slušalice so vodoodporne, dobro se zasidrajo v uho in imajo odsevni trak. Pa še kakšno ekstra funkcijo.



Kamuflaža v ogrlico, zapestnico ali kaj tretjega je v zadnjem času pogosta. Ni pa nujno, da taki dodatki oddajajo zadovoljiv zvok, saj kakovost reprodukcije pri dizajnerskem snovanju ni v ospredju.


Pred nekaj leti smo preizkusili Sonyjev čezušesni model, ki je v naglavni opori imel še zunanja zvočnika. Zelo prav sta prišla med kolesarjenjem po mestu, ko so bile slušalke obešene okrog vratu.

Adijo zvočni izhod, dobrodošli adapterji

Z iphonom 7 se je začel slušalčni izhod iz mobilnikov poslavljati. Menda zasede preveč prostora. Ne toliko s premerom, ki sicer lahko oteži izdelavo čimtanjšega mobilca, marveč z dolžino skoraj dva centi v notranjost. Analitiki napovedujejo, da bo 3,5-milimetrska luknjica v treh letih popolnoma izginila. Zvok bo šel ven bodisi čez enotni priključek lightning ali USB-C bodisi po zraku, kar pomeni nove slušalke in rabo starih kvečjemu čez prilagojevalnik. Razlike v kakovosti slišanega med enim, drugim ali tretjim načinom prenosa zvoka dejansko ni. Resnici na ljubo pa zna to enotenje nagajati. Apple ga je že prej biksal s certificiranjem opreme in nekatere slušalke niso imele celotne funkcionalnosti. Dogajalo se je, da tipke za glasnost niso delovale, kar se ponavlja pri modelih s priključkom lightning. Tudi USB-C je manj univerzalen, kot smo upali. Na enem od HTCjevih modelov tako delujejo izključno njihove, priložene. Pri tem velja omeniti, da utegne odsotnost starega izhoda za seboj potegniti nezdružljivost s selfie-sticki, svetlomeri in drugo tja vtikano opremo. In nenazadnje se bo kdo potožil, da s takim fonom ni mogoče več hkrati polniti in žično poslušati. No, je, kajti tako zvok kot škratje elektroni znajo že potovati brez priključene žice.


Apple ni bil prvi, je pa pospešil ukinjanje namenskega zvočnega izhoda v fonih. Google letos sledi, HTC in Motorola delno, LG, Samsung in Sony pa so zazdaj trdno na strani 3,5-milimetrske banance.

V vsakem primeru se mora digitalen signal, zapis z enicami in ničlami, nekje spremeniti v analogno obliko. Potreben je torej pretvornik DAC – digital to analog converter. Tega ima zaenkrat še vsak mobilnik, kar je edino razumsko, kajti drugače bi bilo treba iskati slušalke z vdelanim konverterjem. A za tiste, ki hočejo najboljše, dodatna ponudba vseeno obstaja. Na eni strani so foni z visokokakovostnimi


Avdiofili si zaradi švohotnih komponent v fonih omislijo zunanji digitalno-analogni pretvornik z 32-bitnim vzorčenjem. Ta iztisne čistejši in glasnejši zvok ter lahko stane več kot sam predvajalnik.

32-bitnimi pretvorniki za najvišjo zvočno razločnost, kakršni so nekateri Sonyjevi in LGjevi modeli. Ti ne terjajo drugačnih slušalk, bo pa avdiofilsko uho, ki da nekaj na količino vzorčenih bitov in kilohercev, seveda poseglo po najboljših membranicah, primernih HD-zvoku. Druga varianta je zunanji DAC. Tega imajo vdelanega nekatere vrhunske slušalke oziroma se dokupi v obliki samostojne vmesne škatlice. Digitalni signal do takih rešitev seveda pride čez USB-vrata, ta način pa poleg čistejše muzike omogoča tudi višjo glasnost.


Nekdaj je bila nošnja slušalk v javnosti čudaška, danes jih furamo povsod. Na vlaku in avtobusu, med hojo po mestu in za rekreacijo. Če zraven ni telefona, je pa pametna ura ali vgrajen pomnilnik.

Modro in univerzalno

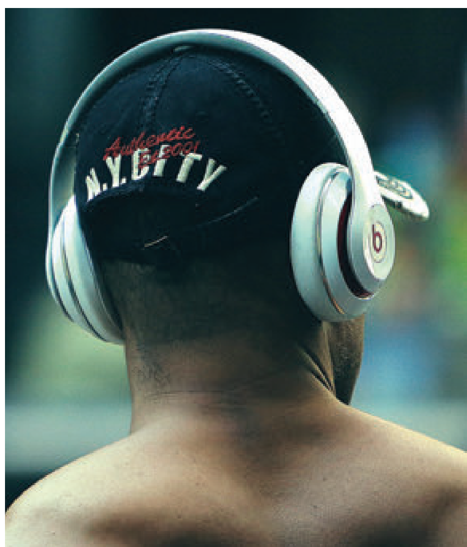
Interes industrije, da uporabnike navduši za brezžičen prenos melodij, je več kot očiten. Pri zvočnikih so kabli že nekaj časa out, saj so lani evropski potrošniki pokupili trinajst milijonov takih z modrozobo povezljivostjo. Za slušalke pa sogovorniki pravijo, da je prehod na bluetooth spodbudila prav Applova poteza z zvočnim izhodom pred enim letom. Ta brezžična tehnologija seveda ni nikakršna novost, toda šele od različice 4.0 deluje dovolj zanesljivo in varčno. Čeravno pošiljanje po zraku malo poslabša kakovost muzike – ne toliko, da bi to zaznalo laično uho – in terja polnjenje baterij, prinaša nekaj dobrodošlih univerzalnosti. Take slušalke se povežejo z vsako napravo, ki podpira modrozobo predvajanje,



Modrozobi modeli z ovratnim lokom večinoma premorejo spodobno zvočno podobo in energijsko zalogo. Se pa ta pologrlica rada zatika v oblačila in je nerodna za pospravljanje v torbo.

in vedno funkcionira tako poslušanje kot pogovarjanje ter krmiljenje (glasnost, pavza ...) na daljavo. Apple v svoje airpode vgrajuje še dodaten čip W1 za hitrejše in bolj zanesljivo povezovanje z ostalimi jabolčnimi napravami, a tudi brez njega ni težav.

Za prenos muzike nekaj potencialnih dobrobiti prinaša bluetooth 5, v osnovi razvit za porajajoči se internet reči. Peto revizijo že podpirajo nekateri mobilniki zgornjega razreda, kot sta S8 in iphone 8. Njegova glavna doprinosa sta dvojna najvišja hitrost (do 2 megabita na sekundo) ali štirikraten doseg, kar naj bi pomenilo zunaj do kakšnih dvesto metrov, znotraj pa nekaj deset. Zaradi zmožnosti prenašanja več bitov na sekundo je lahko kakovost slišanega boljša. Zdaj je treba za kvaliteto iskati podporo kodeku AptX. Ta se sicer hvali z brezizgubnim tokom, a vseeno nekaj kompresije je, le da je bolj učinkovita od standardnega stiskanja SBC. Morajo pa BT5 poznati tudi slušalke, drugače izboljšave ne bodo prišle do izraza. Dodatna prednost telefonov s petim modrim zobom je v tem, da je mogoče z njimi naenkrat povezati dve zvočni napravi. Na primer zvočnika za več tresenja na žuru ali dvoje slušalk, da lahko sopotnika na letalu gledata isti film. Ob tem naj bi se baterijska potratnost ne povečala.



Če kdo, je slušalčno modo zares spodbudila znamka Beats, zdaj v lasti Appla. Med OI v Londonu je za fantastično promocijo z živobarvnimi pripomočki opremila športne superzvezdnike.



Povsem brezvrvični airpods izgledajo kot štrleči tujki, pa jih uporabniki vseeno hvalijo, ker se samodejno povezujejo z različnimi jabolčnimi napravami in dobro špilajo. Menda ne padajo iz uhljev.

Modrozobih izvedenk je več, odločitev pa je odvisna od potreb in načina uporabe. Velike, čezušesne niso priročne za potovanje, so pa vsekakor bolj pripročljive za domače poslušanje. Že za manj kot sto evrov ponujajo skoraj hi-fi reprodukcijo, baterija zlahka zdrži več kot deset ur in precej bolj udobne so. Dokler izbiraš take, ki z blazinicami pokrijejo celotno uho. Če je premer manjši, najkasneje po pol ure postanejo neudobne. Med vuheljnimi modeli poznamo take z ovratnim lokom, one, ki jih skupaj drži zgolj vrvična guma, in v zadnjem času vse bolj pogoste samostojne ušesne čepke. Pologrlica običajno pomeni večjo baterijo in nižjo ceno za dober zvok, tam nekje od 50 evrov naprej, medtem ko zgolj čepki godejo do štiri ure in stanejo trimesten znesek. Slednjih modelov ni veliko in najbolj znani so Jabolčni airpods in Samsungov icon X. Rešitev začuda deluje odlično in edina pomanjkljivost je, da miniaturne napravice lahko založiš ali ti izpadejo.



Take so Samsungove slušalice iconX skupaj s škatlico, ki deluje kot polnilnik in prenašalnik muzike. Čepka imata ram, zato delujeta samostojno. Ko ju daš v uhlje, to zaznata in se samodejno poparita.

Brez šumov in v 3D

Uživanje v filmih med poletom zna biti zvočno težavno zaradi okoliške galame. Zato obstaja tehnologija odprave šumov. Priprave z oznako noise cancelling imajo vgrajene mikrofone in namensko elektroniko, da spremljajo hrup v okolici in ga skušajo izničiti z oddajanjem obratnega valovanja z enako amplitudo. To ustvari interferenco, kar pomeni, da dotične frekvence ne slišiš. Se pa taktika dosti bolje obnese



Za zvokovno uživanje ali sedenje v tišini na letalu so nujnen pripomoček slušalke z odpravljanjem šuma. Cene ožičenih izvedb se začnejo pri dvesto evrih, bluetooh k strošku doda stotaka ali dva.

pri bučanju in hrumenju kot pri piskanju, in zahteva elektriko. Z dotičnimi slušalkami lahko na avionu ali vlaku slišiš to, kar bi rad, oziroma sediš v skoraj popolni tišini. Kakor je izničevanje šumov uporabna funkcija, jih obstaja cela vrsta nišno koristnih. Firma Soundsight je pred časom smelo najavila slušalke z vgrajeno kamero za brezročno snemanje okoliškega dogajanja. Ideja se ni posrečila in danes projekt ne obstaja več. A da je naglavna priprava vseeno lahko snemalni pripomoček, so prepričani v Sennheiserju. Njihov slušalčni onegaj je opremljen z mikrofoni, ki ob telefoničnem snemanju videa zajemajo 360-stopinjski zvok za bolj veren 3D-občutek. Kdo ve, ako se bo domislica prijela.



Sennheiserjeva novost za 300 evrov v vsako uho vnese še mikrofone za snemanje bolj prostorskega zvoka. Reč je za zdaj namenjena samo iphonu, različica z USB-C prihaja naslednje leto.

A ne oziraje na čuda takšnih in drugačnih eksperimentov s slušalkami, je dejstvo, da se vsak glasbeni navdušenec venomer ozira za novimi modeli. Posedovanje več različnih izvedenk je ob današnjih dostopnih vsebinah, zlasti prek naročniških servisov tipa Deezer in Apple Music, samoumevno. Naglavne imaš za doma, znotrajušesne za ven, švicproof za v savno ... Prehod na bluetooth ni zapovedan, je pa smiseln, ker so te zadeve postale res dobre in praktične. In garantirana je združljivost s katerimkoli fonom. Toda ker vem, da se marsikaj kupuje z očmi, priporočam, da dodatek izbiraš predvsem z ušesi. Pozanimaj se, preizkusi, ako je mogoče, če najbolj všečne tudi zvenijo dobro, tako zaradi užitka v glasbi kot zdravja slušnega organa.

Iphone 8
- v senci elitnega Xa

Zaradi okrogle obletnice je bil letošnji Applov telefon še toliko bolj pričakovan. LordFebo dobi v roke zlat model in pove takole.



Serija 6, 6S, 7 ali 8? Med slednjimi tremi v pročelju ni razlike. Oba novinca prideta v treh barvah, srebrni, zlati in temno sivi. Globoke črne ni več. Ramniški opciji sta 64 in 256 GB, a večja je zaradi oblačne hrambe nesmiselna. Navadnež stane 800 evrov, plus pa 910.

Deset let mineva, kar je Apple utemeljil besedno zvezo pametni telefon. Odtlej se je zvrstilo deset generacij in več kot milijarda prodanih komadov je odločno pripomogla k današnji vrednosti jabolčnega emblema. Ob dekadi osorej bi se zato spodobil konkreten premik, še zlasti zavoljo nekam postane lanske verzije in novih trendov. Žal iphone 8 to ni, četudi so prvikrat iz neznanega razloga preskočili polkorak S. Revolucija bo celozaslonski prestižni model X za 1150 evrov prihodnji mesec, medtem ko osmica resda prinaša hardverske izboljšave, a razočarajoče v tretjič ponovljeni formi šestice, zato ima nekam nehvaležen status. 4,7-palčna izvedenka je sicer še vedno čisto všečna in resnici na ljubo je sprednji bralnik prstnega odtisa bolj praktičen od zgrešenega na S8. 5,5-inčni plus pa ob sodobnih brezrobih trendih izpade pretirano zajetno.

Zlata trdina

Novinec je torej na zunaj enak predhodnikom, od silhuete prek dotikabilnega domačega gumba in odsotnosti analognega slušalčnega izhoda do tradicionalnega stikala za utišanje. Razlika je le na zadnji plati, ki ni več aluminijasta, marveč steklena. Ta obojestranska gladkost naredi ploščico posebno na otip, a obenem malce težjo in superzmuzljivo. Ovitek je zato nujen, zlasti v orokavičenih časih, kar pa izniči originalne materiale in obliko. Menda gre steklena prevleka na račun stičnega polnjenja. Apple je namreč le požegnal tehnologijo Qi (prebrano či), pri kateri telefon samo položiš na polnilno podlago. Čeprav je potovanje škratkov elektronov skozi ohišje mnogo počasnejše od žične metode, lahko naposled pričakujemo razmah indukcijske elektrifikacije. Ikea jo bo vdelala v nočne omarice, Starbucks v mize in avtomobilisti v medsedežna odlagališča. Tovrsten polnilnik žal ni priložen, niti jih Apple ne izdeluje. Stane drugače okoli petdeset evrov.

Aktualno ifonovo čipovje se imenuje A11 bionic. Po novem je to šestjedrna rešitev z dvema hitrima in štirimi štedilniškimi srčikami. A za razliko od konkurenčnega silicija je tukaj omogočeno sočasno delovanje vseh jedrc. Ni čudno, da je iphone 8 tako v sintetičnih kot uporabniških testih najurnejši mobilnik. Pri tem mu pomaga koprocesor, ki nadzoruje gibanje, s čimer razbremeni osrednjo enoto. Za nameček so inženirji letos vdelali tako imenovano nevronsko vezje za umetnointeligentne, samoučeče se operacije, recimo prepoznavanje obrazov. Vse to je zaenkrat neotipljivo, kajti softvera, ki bi izzival te mišice, še ni. Poudarjajo sicer AR-področje, ki naj bi izkoristilo računsko moč, vendar sedanji primerki obogatene realnosti enako zadovoljivo delujejo na predlanskem modelu. Kljub naviti urici pa ifon itak terja manj grafične jakosti od tekmecev, saj njegova displeja ostajata v 'nizki' razločljivosti 750 x 1334 in 1080 x 1920. S prostim očesom pika sicer ni vidna, za VR pa je to prezrnasto. Prikazovalnik vztraja pri tekočih kristalih in ne podpira HDRja, čeprav ponekod omenjajo dolby vision in HDR10. Gre le za softverski približek, kakor je to tudi true tone, ki na podlagi zunanje svetlobe izravnava belino. Pravi širokodinamični razpon in OLED bo imel šele X. Izboljšave so še glasnejše stereoozvočenje, bliskavica iz štirih ledic in nadgrajena kamera. Specifikacije 12-megatočkovnega tipala in optike z goriščnico f/1,8 so resda enake, vendar so podobice boljše. Fotografiranje se mi je sceloma bolj dopadlo kot na S8, tako v početju kot v rezultatih. Še večja razlika je pri videu. Ta gre do 4K v 60 fps, kar da res svilnat ultravisoko razločen slikosuk, omogoča pa takisto desetkratni slow-motion v 1080 (240 fps). Slednji modus ni časovno omejen nalik xperijini ultraupočasnitvi za vsega 0,4 sekunde. Dvoje očes ima spet zgolj izvedenka plus, pri čemer je drugo dvakratni zum, pomaga pa še pri zaznavanju oziroma megljenju ozadja v portretnem načinu.



Fotografija je všečen del iphona. Deluje hitro in možnosti editiranja je precej. A oblačna galerija ima le 5 GB prostora, Google pa hrani neskončno fotk.

Kisla mečina

Od hardvera bržda še bolj pomembna plat naprave je sistemska opravilnost, ki takisto doda k pregovorni urnosti. iOS je dober, ličen in enovit sistem, izdelan pod isto streho kot hardver. Lahko se posmehuje drugemu bregu, kjer nekaj naredi Google, kožico nekdo drug, istonamenske aplikacije so podvojene ... Enajsta izdaja seveda ni ekskluziven novemu iphonu, saj jo je moč nasneti celo na davni 5S. Z njim je največ pridobil ipad, dočim je malenkostnih splošnih izboljšav dolg seznam, a resnici na ljubo na telefonu ni poveličevanja vrednega elementa. Nove možnosti so pri animiranem predogledu fotk, dodali so par fotofiltrov, obogatena sta zaklenjen zaslon in nadzorni center, lepši je nabor čustvenčkov ... Par opcij je dobil močnejši pritisk (3D touch), katerega uporabnost je že v štartu vprašljiva. Nekaj napredka je tudi oblačnega v smislu razpoznavanja fotografij, nadgrajene štacune, podrobnejših zemljevidov in pomočnice Siri. V bližnji prihodnosti pride prenakazovanje denarja med appostoli potom sporočilnika oziroma ApplePaya.

Apple je sicer na svoj sistem sila ponosen in ne štedi s presežniki. Jedro je res odlično sprogramirano, toda ne morem se znebiti občutka, da njihovo celokupno okolje stagnira. Če sem svojčas do neke mere hvalil jabolčno povezovanje in gladko opravilnost, je prišlo do tega, da priznam, da iphona ne bi imel več. Pa s tem ne mislim na zaspan dizajn. Prva težava je v ekosistemu, ki je sicer najbolj vseobsegajoč, a hkrati pretirano pogojen in zaprt. Za izkoristek je obvezno posedovanje najmanj macbooka in appleTVja, ifonovski morajo biti še drugi družinski člani in kolegi (da delujejo specialne delitvene, sporočilniške in prijateljske možnosti), treba je imeti zajeten tošl za kupovanje vsebin in konec koncev je amerikanstvo nujno, saj drugače nimaš veliko od Siri, Walleta, Paya in zemljevidov. Slovenski uporabniki smo po drugi strani privzeto v Googlovem taboru, najbolj napredne iphonove možnosti pa nam tako ali tako niso na voljo.

Druga težava je pak nebroj zaribanih vsakdanjih delov vmesnika, ki izničijo vse dobre lastnosti. Temeljni feler je odsotnost konkretnega back-gumba, kar hoče sistem pomilovanja vredno reševati z zanikrno ikonico v levem zgornjem kotu. Koji falus ni moč črkovno iskati kontakta po numerični tipkovnici? (Lastniki iphonov itak ne vedo, o čem govorim.) Kateri cupertinski debil noče postaviti vejice in pike ter cifer na prvo stran tipkovnice? Coklasti Itunes za rokovanje z vsebinami itak sovražim že od pamtiveka. Počemu v hitri kontrolni plošči še zmeraj ni bližnjice do settingov in spiska wi-fijev nalik Androidu? Komu na čast v sporočilniku na ifonu potrebujem tri pritiske, da pokličem kontakt s seznama, na samsungih pa le en podrs? Kakšna je logika, da nastavljanja znotraj programov ni, marveč moraš za to v sistemske nastavitve? In nenazadnje so iphoni že leta edini telefoni, ki z ignoriranjem slovenščine kažejo nespoštovanje do trga.

HONORJEVE ČASTNE 4

MISLIŠ, DA JE TO LE ŠE EN PAMETNI TELEFON? MOTIŠ SE! HONOR 9 SKRIVA OBILICO PRESENEČENJ, KI TI BODO DALI NOV POGLED NANJ.

PROFESIONALNI PORTRETI

DSLR kamere imajo posebne objektive, ki so vredni tudi nekaj tisoč evrov, za zajem portretov. Z njimi portretiranci izgledajo bolj živi in izrazni ter vizualno ločeni od okolja s t.i. bokeh učinkom oz. zamegljenim ozadjem. Trik odličnih portretov Honor 9 se skriva v dvojni kameri z dvema objektivoma, ki zajame globinske podatke na sliki, prepozna subjekt in ga loči od ozadja. Nato dodatno zamegli to ozadje, s čimer doseže učinek profesionalnega portreta. Honor 9 ima celo vgrajena dva objektiva z različnima goriščnima razdaljama, kar omogoča simultan zajem dveh slik z različno povečavo, ki ju posebni algoritmi združijo in omogočijo 2× povečavo, brez izgube kakovosti. .



IGRAJ IGRE, MEDTEM KO VARČUJEŠ Z ENERGIJO

Prekletstvo igralcev iger na mobilnih napravah? Vedno je premalo baterije in vedno je premalo zmogljivosti. Razen, če uporabljaš Honor 9. Huaweijev Honor 9 ima vgrajen sistem z imenom Game Performance Cruise, ki v ozadju nadzoruje zagnano igro in natančno upravlja s procesorjem. Naloga tega sistema je, da upravlja s procesorjevo zmogljivostjo in jo kar najbolje prilagaja dejanskim potrebam igre z danem trenutku, hkrati pa izračuna rabo na način, da zmanjša rabo energije in oddajanje toplote.

VIDEO, KI SE SNEMA SAM

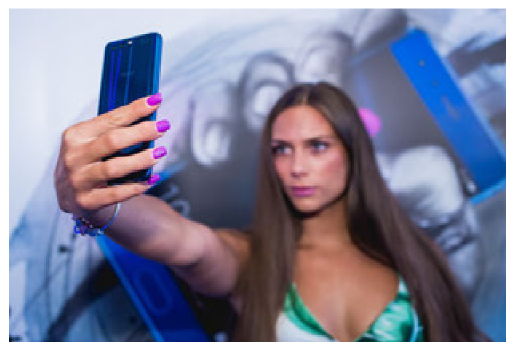
Ali tudi ti kdaj vidiš kakšno situacijo skozi oči filmskega režiserja in v glavi malodane slišiš filmsko glasbo ter si predstavljaš prehode med scenami, kot bi gledal mojstrsko zmontiran glasbeni videospot? Pripravi se na presenečenje – z Honorjem 9 v tvojem žepu si tudi zares lahko režiser, medtem ko lahko vse svoje izkušnje pretvoriš v film, ki natančno prikaže tvoje občutke v tistem trenutku.

Ta čarovnija ima dva dela. Prvi se skriva v tehnologiji, ki zajame 2 sekundi videa vsakokrat, ko zajameš fotografijo. Tako tvoj telefon zate shrani kratke utrinke, ki se začnejo eno sekundo pred zajemom in se končajo sekundo po zajemu.

Drugi del pa se skriva v aplikaciji GoPro Quik, kjer lahko izbereš trenutke ter iz njih sestaviš film, izbereš prehode ter filtre in nato izbereš glasbeno podlago s samo nekaj pritiski na zaslon. Aplikacija bo nato opravila delo namesto tebe – združila bo vse posnetke in jih uskladila z glasbo, kar bo dalo končnemu izdelku ritem in izraznost. Potem pa pride čas, da video deliš na Facebooku in se počutiš kot filmska zvezda.

SPECIFIKACIJE

Verzija OS	**Android 7.0 + EMUI 5.1**
Procesor (CPU)	**4x2.4 + 4x1.8**
Število jeder	**8**
Grafika (GPU)	**Mali-G71**
Ločljivost zaslova	**1920 x 1080 px**
Barvna globina zaslona	**16 milijonov barv**
PPI	**428**
Velikost zaslona	**5.15**
Pomnilnik	**64 GB + 4 GB**
Ločljivost fotoaparata	**20 Mp + 12 Mp (spredaj 8 Mp)**
Ločljivost video posnetkov	**2160 p**
Hitrost snemanja	**30 fps**
Kapaciteta baterije	**3200 mAh**



UMETNA INTELIGENCA NA TVOJ UKAZ

Vsi vemo, da telefoni s časom postanejo počasni. Kaj pa, če obstaja telefon, ki z rabo postane hitrejši in ne počasnejši? Čeprav se zdi nemogoče, je to točno to, kar počne Honor 9. Huaweijevi inženirji so opremili ta telefon z zelo naprednimi algoritmi, ki uporabljajo strojno učenje, ki je pomemben del sistemov za umetno inteligenco. Algoritem analizira tvojo rabo telefona in preuči katere aplikacije uporabljaš v določenih trenutkih, katere funkcije aktiviraš v določenih situacijah ter kje uporabljaš kateri prenos podatkov. Ko se nauči dovolj o tvoji rabi, začne delati zate: napove tvoje potrebe in predvidi tvojo rabo ter pripravi sistem tako, da je vse pripravljeno zate v trenutku: vnaprej zažene v ozadju aplikacijo, ki jo boš v kratkem potreboval, optimizira nastavitve za kar najboljše delovanje pomembnih funkcij.



ŠTEFAN KRALJ GROZE

Kalander priobči zapis o plodovitem piscu, ki je s pošastmi prestrašil množice, sam pa ima povsem drugačne strahove.

Še preden je dež začel hladiti poletno vročino in so se od pripeke ožganim rjavim listom v krošnjah dreves pridružili rumeno rdeči znanilci jeseni, sta filmski in televizijski svet krepko zakorakala v najbolj plodno sezono kralja groze Stephena Kinga. Kot junaki njegovih knjig, ki jih skrivnostni, nadnaravni dogodki vlečejo k skupnemu cilju, bomo gledalci to jesen priča temačni meglici srhljivih stvaritev iz njegove domišljije.

TEMNA POT, VODI ME

Angleški romantični pesnik John Keats je dobro ubesedil najgloblji strah vsakega vase zagledanega avtorja: *"Ko zbojim se, da morda že umrem / prej, kot pero mi zbere sad možgan."* A Stephenu Kingu se glede tega ni treba tresti, saj je velik del kariere spisal po dve knjigi na leto. In to ne zgolj v obdobju, ko je njegovo naravno zagnanost stimulirala južnoameriška nosna sladica. King preprosto uživa v pisanju in razvijanju nepredvidljivih situacij. Njegov osnovni koncept je navidez preprost: v vsakdanje okolje, običajno neko mestece ameriški zvezni državi Maine, vstavi neverjeten, fantastičen, pogosto nadnaraven element. Nato se osredotoči na to, kako le-ta spremeni prepričljive, vsakdanje junake, predstavljene na začetku. Kako se odzovejo in na kakšno pot jih element odpelje.



Jack Nicholson je z vlogo v Shiningu postal legenda. Toda Kingu se je zdel preveč očiten, da bi lahko bil prepričljiv, in Kubrickovega filma ni maral.

To je lahko vrnitev pradavnega zla, ki se manifestira v klovnu (It) ... gripa, ki pospravi veliko večino prebivalstva (The Stand) ... spoznanje dekleta, da je s prvo menstruacijo dobila nadnaravne moči (Carrie) ... ali osamljenega fanta, da je njegov sosed pobegli nacistični zločinec (Apt Pupil). Podoben pristop ubere v zgodbah, ki se ne uvrščajo v žanrsko literaturo. Junaka Andyja denimo v filmu in noveli Shawshank Redemption obsodijo umora žene, ker jo je pravi morilec ubil z enako pištolo, kot jo je imel Andy doma. Vendarle se nato pripoved ne fokusira na situacijo, ki je Andyja spravila za zapahe, ali na njegovo dokazovanje nedolžnosti, temveč na zaporniško življenje in epski pobeg.

ANALIZA ŠALE

Tak pristop k ustvarjanju zgodbe in gradnji likov je močno pripomogel h Kingovi priljubljenosti. A najbolje ga poznamo po opisih groze, ki jih bralstvo najbolj ceni. Začno se s preprostimi povedmi, po večini enostavčnimi. Z naraščanjem strahu se pričnejo stavki daljšati, žmohtnost dogajanja najprej prenašajo zlasti pridevniki, nato še prislovi, samostalniki in glagoli. Vmes žarišče dogajanja preskakuje med tistim, kar vnaša grozo (najpogosteje pošastjo), reakcijo junaka in okolico, ki oboje odseva in okrepi. Vse to samodejno pospeši hitrost branja, pri čemer ritem dodatno določijo pogoste aliteracije. Bralcu se celo proti njegovi volji pričnejo v glavi izrisovati grozljive podobe.

Če so zgodbe okostje in privlačni opisi zunanja podoba, so meso njegovih zgodb doživeti in prepričljivi junaki. Eno temeljnih priporočil za nadebudne pisatelje je, da je treba pisati o tistem, kar veš. In čeprav se King tega pogosto drži, saj so njegovi glavni junaki zelo pogosto pisatelji, je njegova prva uspešnica nastala kot vaja v kreativnem pisanju, ko se je namenil predstaviti grozljivko skozi oči najstnice. Po dveh straneh je obupal in izdelek vrgel v koš, toda njegova žena je pobrala liste, jih prebrala in ga prepričala, naj nadaljuje. Nastal je kompleksen, skorajda eksperimentalen roman Carrie, ki sestoji iz različnih niti zgodbe, časopisnih prispevkov in odlomkov iz izmišljenih knjig. A to je zgolj forma, v središču pa je zgodba o dekletu s posebnimi močmi in njeni versko blazni materi, ki skuša hčerkino drugačnost zatreti. Carrie je postala prodajna uspešnica v sedemdesetih, na vrhuncu zlate dobe kakovostnih grozljivk (Exorcist, Omen), in tako jo je Hollywood kmalu odkril ter zaupal Brianu De Palmi. Film je postal hit in Kingovo ime čez noč povzdignil na vrh lestvic najbolje prodajanih avtorjev.



Carrie v krvi je simbol za prebujeno ženstvenost. Čeprav je film mojstrovina groze, so bili skoraj vsi igralci med snemanjem prepričani, da je komedija.



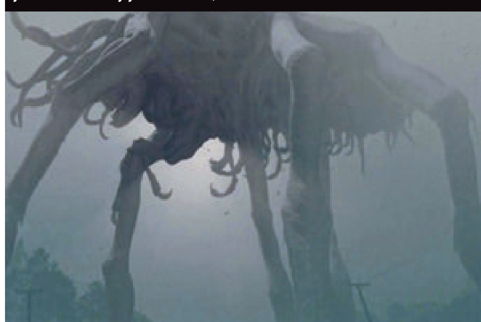
Vzdevek Kralj groze je upravičen, vendar pa je piščev opus širši. Poleg žanrske literature, ki obsega horror, kriminalke, ZF in fantazijo, je ustvaril tudi več dramskih del, nekaj poezije in avtobiografijo/priročnik za pisatelje On Writing. A jedro ostaja srh in ni ga avtorja, ki bi prišel blizu Štefanovim 15 nagradam bram stoker.







Kingov je med najbolj snemanimi pisatelji. Poleg dveh prizorov na levi strani je znana še ta šesterica ekranizacij Kingovih zgodb: It, Pet Sematary, Lawnmower Man, The Running Man, Mist in Green Mile. Slednji je Štefov najljubši film, dočim ima Lawnmower Man oziroma Kosec z njegovo knjigo komaj kaj skupnega.




NAMIŠLJEN PRIJATELJ, NEPREMIŠLJEN POKLIC

Kljub uspehu je King kmalu zapadel v dvome in alkohol. Leta 1977 je izdal tretji roman, The Shining, v katerem je med drugim terapevtsko obdelal svoje težave s pijančevanjem in strah, ki ga je čutil pred sabo, ko so ga otroci razjezili. Hkrati je začel dvomiti v kakovost lastnega pisanja, saj ga je skrbelo, da je uspeh posledica filmske slave Carrie. Tako je pričel izdajati knjige pod psevdonimom Richard Bachman in dosegal manjše uspehe. Ko je izdal peti roman, Thinner, je krinko razkril njegov oboževalec. Ta je zaznal podobnosti v slogu, nakar je poiskal dokaze v prijavah avtorskih del. Bukva Thinner je v trenutku podeseterila prodajo, a 'Bachman' je dve leti kasneje dočakal še večji uspeh, ko je ZF-delo The Running Man o futurističnem TV-spektaklu postalo osnova za istoimenski film s Švarcijem.
Nepredstavljiv uspeh in za osemdeseta tipično navdušenje nad kokainom sta Kingove dvome obrnila na glavo. Nad filmskimi priredbami svojih del je pričel vihati nos, Kubrickov Shining je celo označil za *"velik, krasen kadilak brez motorja,"* saj se *"knjiga konča v ognju, film pa v ledu."* Zato se je odločil, da bo režijo prevzel kar sam. Ustvaril je Maximum Overdrive, kjer vozila in naprave dobijo lastno voljo in pričnejo pobijati ljudi. To je na filmu videti še bolj neumno, kot zveni. Ko Štefa v intervjujih vprašajo, zakaj od takrat ni več stopil za kamero, običajno odgovori, naj si še enkrat pogledajo Overdrive.

DOLARSKI DOJENČKI

IMDb navaja, da je po Kingovih delih posnetih oziroma trenutno snemajo kar 240 filmov in serij, med katerimi so številni kratki in študentski. King se je namreč leta 1977 odločil, da nadebudnim neodvisnim filmarjem odstopi pravice za dolar. S tem pridobi pravico veta nad komercialnim predvajanjem. Nato so tu še televizijske (mini)serije. Nekatere med njimi so zgrešene v zasnovi, kot je priredba Shininga, druge so ob prihodu navdušile, a se slabo starajo, na primer Golden Years, tretje pa so na sredi izgubile kompas, kot pokaže Under the Dome. No, originalni Salem's Lot, lanski 11.22.63 in It so še zmeraj vredni ogleda.
Slikosučna adaptacija It je le eden od štirih velikih filmov po Kingovih romanih to jesen. Poleg Dark Towerja v kinu bomo na Netflixu od oktobra lahko gledali še dva trilerja. V 1922 lastnik ranča načrtuje umor žene, da bi pobral zavarovanje, v Gerald's Game pa je središče pozornosti na ženski, ki ostane zvezana v osamljeni koči, ko sredi spolnih igric možu odpove srce. Če bi imela televizor, bi lahko gledala katero od Kingovih serij, ki bodo na sporedu. Trenutno se v ZDA vrti dobro ocenjeni Mr. Mercedes o lovu na psihopatskega morilca, Netflix pa že ima priredbo The Mist, kjer na mesto pade meglica, polna pošasti. Pred desetletjem je iz te zgodbe nastal uspešen film, zdajšnjo niziko pa so oboževalci raztrgali. Obeta tudi antologija Castle Rock, napovedana za začetek leta. Sleherna epizoda bo slonela na samostojni kratki zgodbi, liki pa se bodo prekrivali.

ESENCIALNO BRANJE

(V slovenščino je prevedenih petnajst Kingovih knjig, s tega seznama zgolj Long Walk kot Veliki pohod in Pet Sematary kot Mačje pokopališče.)

1. The Dark Tower: epska osemdelna fantazijska serija v svetu Tolkienovih razsežnosti, kjer so revolveraši čarovniki, zlobnež pa človek povsem temnega srca.
2. Pet Sematary: prava groza ni izguba otroka, ampak tisto, kar pride, ko ga oče obudi od mrtvih.
3. It: zasluženo na vrhu večine seznamov Kingovih knjig in ne glede na filmsko uspešnico dokaz, da besede v domišljiji zbudijo še bolj srhljive podobe.
4. The Stand: konec sveta je šele začetek zgodbe o obračunu med dobrim in zlom. Bonus za oboževalce Igre prestolov in Psiha: navidezni protagonist umre na polovici knjige.
5. The Long Walk: bolj temačna različica Iger lakote, v kateri skupina mladostnikov v športnem dogodku tekmuje v prehojeni razdalji, dokler se ne zgrudi še predzadnji.

ZA POGLEDAT

1. Carrie (1976): prvi film po Kingovih knjigah ostaja nekaj posebnega, tudi zaradi odlične igre in samosvoje režije Briana De Palme. Zaključek je bolan na več nivojih.
2. The Shining (1980): če vas film slučajno ni prepričal, priporočamo nagrajeni dokumentarec Room 237 o obsesivnih teorijah (zarote), ki so jih razvili oboževalci.
3. The Shawshank Redemption (1994): IMDb ga uvršča na prvo mesto kot najbolje ocenjen film vseh časov. Resda je na trenutke nekoliko osladen, a to velja za številne klasike.

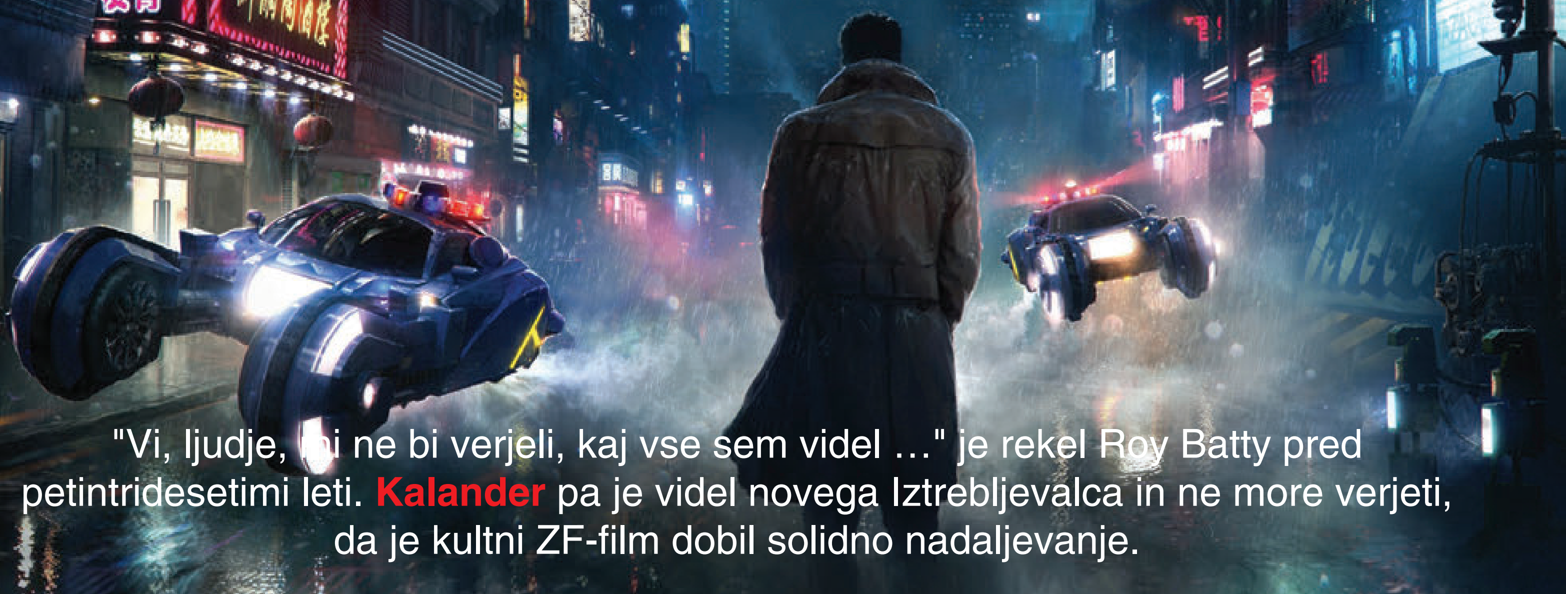


Bi kupili avto od tega človeka? Kaj pa avtorske pravice za priredbo njegovih del? Na voljo že za dolar! Plus ledvice, em, pravice za komercialno predvajanje.

DRUŽINSKI ČLOVEK

Najbrž ga ni mojstra, ki bi prestrašil več ljudi kot Stephen King. A v resnici je povsem običajen družinski človek, od leta 1971 poročen s pisateljico Tabitho King. Skupaj imata tri otroke, od katerih sta dva postala pisatelja. Konec osemdesetih se je rešil odvisnosti z alkoholom in drogami, ki so bile tako hude, da se sploh ne spomni, kako je napisal eno svojih bolj grozljivih bukel, Cuja. V tej povesti o ženski, ki je z otrokom ujeta v avtomobilu, zalezuje pa ju stekel pes, groza deluje na več ravneh. Pes je skrita pošast, ki ji ni mogoče ubežati, in nikakor ni mogoče zaščititi otroka, ki pogosto predstavlja dodatno breme.
Vse te more je King zvlekel iz podzavesti, ki jo je z monstrumi dodobra naphal že v otroštvu, ko je na podstrešju odkril zbirko zgodb H. P. Lovecrafta. V nekem intervjuju je namreč povedal, da je v tej knjigi našel dom. Danes ga cthulhujski miti, duhovi ali zombiji ne prizadenejo več. V nedavnem intervjuju je zaupal, o katerem filmu se je v zadnjih letih najbolj naježil: ob Still Alice, drami o ženski z Alzheimerjevo boleznijo, ki počasi izgublja spomin in povezave s svojo družino. Da, za družinskega človeka je to bržda res največji strah.

BLADE RUNNER 2049: KAJ POMENI BITI ČLOVEK, V DRUGO



"Vi, ljudje, ki ne bi verjeli, kaj vse sem videl …" je rekel Roy Batty pred petintridesetimi leti. **Kalander** pa je videl novega Iztrebljevalca in ne more verjeti, da je kultni ZF-film dobil solidno nadaljevanje.

Svet je temačen, onesnažen s smogom, sevanjem in ogromnimi oglasi, povsod se drenjajo ljudje in nenehno dežuje. To je bridka prihodnost, ki nam jo je leta 1982 naslikal Iztrebljevalec, kiberpank pa jo je vzel za podlago, na kateri je nastala večina tovrstne literature, animejev in filmov. Med drugim Nevromant, Duh v školjki, Akira in Matrica. Da se krog lahko sklene, smo dobili Iztrebljevalca 2049, nadaljevanje, ki poleg iz originala prostodušno črpa inspiracijo iz vsega, kar je ta prej navdihnil. Ob tem pa ustvarja svežo zgodbo in dopolnjuje prejšnjo, za katero smo mislili, da je popolna celota. Zlasti ker je Ridley Scott potreboval kar štiri poskuse skozi ponovne izdaje z vse manj studijskega vmešavanja, da jo je dokončal. Final Cut iz leta 2007 – tisti brez zehajočega pripovedovalca in zaključnih scen iz Shininga – tako vseeno ni vse, kar je imel režiser za povedati o razvoju človeštva, kapitalizma in planeta.

KOLEŠČEK V MAŠINI

Izvirnikova ideja se naslanja na kratko povest *Ali androidi sanjajo električne ovce?* kultnega ZF-avtorja Philipa K. Dicka. Osredotočena je na Deckarda, naslovnega iztrebljevalca, lovca na pobegle replikante. To so sintetično vzgojeni ljudje, močnejši in pametnejši od naravnih, a z omejenim rokom trajanja. Prvo zaradi preoblikovanja tujskih svetov na zemeljske razmere, drugo pa je varovalka pred morebitnim uporom. Za čustveno stabilnost so jim dodali fiktivne spomine in čeprav so videti enaki ljudem, jih med Voight-Kampffovim testom razkrije prav manko čustev. Deckard dobi nalogo uloviti štiri sintetičarje, ki so pribežali na Zemljo, da bi prepričali svojega stvarnika, šefa korporacije Tyrell, naj jim podaljša življenje. Med preiskavo spozna Tyrellovo tajnico Rachael, replikantko, ki misli, da je človek. Njuna zveza teče ob strani lova na ubežnike, ki posedujejo presenetljivo količino človečnosti, in naposled Deckard posumi, da so tudi njegovi spomini in sanje umetni.



Leta 1997 so pri Westwoodu izdelalu odlično avanturo Blade Runner, katere scenarij je tekel vzporedno s filmom. Igrali smo kot drug detektiv, ki lovi replikante, te pa je igra ob vsakem začetku izbrala naključno!

Scott je film postavil v žanr filma noir, razvil vizualije, ki z neonskimi odtenki nadgrajujejo prelomni ZF-film Metropolis iz 1927, in za glasbeno kuliso angažiral takrat s svežim oskarjem nagrajenega grškega skladatelja Vangelisa. Ta je ustvaril edinstveno zvočno sliko, ki je tako hladna, da deluje umetno, in tako čustvena, da deluje živo. Prav to je, vsaj na prvi pogled, srčika zgodbe. Z nekoliko distance namreč so si replikanti in ljudje enaki, ključno pa je, da so oboji le koleščki v mašini kapitalizma, edine konstante sveta in univerzuma. Ta koncept se v nadaljevanju razširi, saj osrednji zlobec, kreator novih replikantov, enači razvoj civilizacije z ultimativnim izkoriščanjem delavcev, sužnjelastništvom.

NOVI SVET 2049

Nov film ponudi ogromno tovrstnih navezav na izvirnik, pri čemer so nekatere izpeljani procesi in druge zrcalne podobe. Glavni junak je vnovič iztrebljevalec po imenu K, ki je tudi sam replikant in se tega zaveda, ob strani pa mu stoji hologramska umetna inteligenca Joi. V primerjavi z Deckardom in Rachael K in Joi nimata iluzij o tem, da sta človeka. Toda razvoj zgodbe ju pripelje do enakih fundamentalnih vprašanj, kot je izvirnik usodna ljubimca, le da iz druge smeri. Za novi svet je nadgrajen tudi šef korporacije Wallace: medtem ko je bil v prvem filmu Tyrell v slonokoščeni stolp zaprt kapitalist osemdesetih, je Wallace človek zagonskega kapitala, pripravljen nove tehnologije testirati celo na sebi. Na svoj vpliv na svet ne gleda s svetopisemske distance, temveč je bolj starogrški. Kot Prometej bi rad ukradel ogenj, da bi lahko letel visoko kot Ikar, pri čemer ne pomisli, da človeštvo s tem potiska v takšne kazni, kot sta jih utrpela oba junaka. Ali pa ga to ne briga.



Harrisona Forda je vloga Deckarda vnovič zapisala med ZF-legende, kamor ga je spravila že Vojna zvezd. Njegov sopotnik James Edward Olmos je tja prispel dvajset let kasneje kot admiral Adama, poveljnik Galactice. »In tako pravimo vsi.«


Eden bolj nenavadnih umeščenih izdelkov je Kjev peugeot pred silhueto Las Vegasa. Najbrž jo je Detroit odnesel še slabše v vstaji replikantov, ki je predstavljana v predfilmu, 15-minutnem animeju Blade Runner: Black Out 2022.


Joi je UI s hologramsko podobo, predstavljena kot idealna življenska partnerka. Vzporednice s Samantho, sistemom z glasom Scarlett Johansson iz filma Ona, so na dlani, a jih 2049 razvije s presenetljivim optimizmom.

Prvi kadri verzije 2049 premišljeno popeljejo gledalca v poznan svet Blade Runnerja. Epska glasba, nekaj vrstic ekspozicije, prikaz neonsko-peklenskega Los Angelesa. Kmalu po teh znanih, a vseeno svežih podobah postane jasno, da bo nadaljevanje nadgradnja, saj nas kamera odpelje iz mesta v še bolj natlačeno in moreče podeželje. Tam stoji nepregleden blodnjak toplih gred, kjer namesto izumrlih živali nastaja beljakovinska prehrana prihodnosti. Hladno, okrutno, brez čustev, tako kot K, ko ubije, ee, upokoji enega od replikantov. Ti niso ljudje, nimajo duše in torej ne umrejo.

Čustva robotske prihodnosti

Vprašanje čustev, spominov in empatije, te esencialne človeške lastnosti, je bilo v ospredju Iztrebljevalca. Zdaj se ta okvir še razširi, kar je izpostavljeno v liku Joi, računalniškem programu za zabavo, ki jo ima K za ljubico. Skozi oglase za Joi je jasno, da je namenjena izpolnjevanju fantazij. A njene interakcije s Kjem so bolj pristno čustvene in čutne kot vse, kar naredijo ljudje. Pravo nasprotje je šefica policije Joshi, ki se odziva robotsko tudi, ko zaradi čustvene navezanosti na Kja prekrši pravila. In tu je Luv, terminatorska asistentka 'očeta' novih replikantov, ki kaže sveti strah do svojega gospodarja, prepleten z željo po zadovoljitvi ukazov, celo ko ti presežejo jedrno programiranje. *“Rekla mu bom, da si me prva napadla,”* si upraviči enega od umorov.

"Kaj pomeni biti človek" je zagata, ki preveva ves film, vsak korak Kjeve preiskave. Ogrodje zgodbe je še zmeraj noir krimič: detektiv trči ob velik škandal in postane del primera. Trideset let staro truplo ga pripelje na sled Rachael in posledično Deckarda. A čeprav se je zdelo z vsako režiserjevo izboljšavo Blade Runnerja bolj očitno, da je Deckard replikant, v nadaljevanju nihče niti ne postavi tega vprašanja, kaj šele, da bi podal odgovor. Stari detektiv je ključni lik tudi v 2049, a to ni več njegova zgodba. V ospredju je nova generacija in njene želje in dileme so mnogo širše, v njih pa lahko zasledimo upe in pričakovanja mladih v 2017. Umetna bitja si ne želijo več podaljšati življenja kot v izvirniku, ampak poskrbeti, da bo to bolj pristno in doživeto, medtem ko ljudje – stara garda – bodisi vzdržujejo status quo bodisi skušajo podjarmiti svet. Deckard je lastna kategorija, nekdo, ki se zaveda, da je delo opravil in da je nevmešavanje najboljši doprinos. Kot tak je najbrž metafora za Ridleyja Scotta, ki je režijo prepustil mlajšemu Denisu Villeneuvu.


Ta druščina je resda videti kot z manekenske piste in ne iz sluma v distopiji, a gre za umetne ljudi. Dekleta so bila celo ustvarjena za spolne usluge. Pravi ljudje in postarani sintetiki so videti precej bolj zdelani.

Doumeti bodočnost

Iztrebljevalec 2049 je upravičeno dolg film. Po eni strani zaradi obsežne zgodbe, skrbno zgrajene skozi detektivova odkrivanja sledi, ter po drugi zaradi večjega čustvenega vpliva. Svet gledalca tako posrka, da začne razumeti moralna in etična vprašanja prihodnosti in sam povleče vzporednice s svojim vsakdanom. Akcijske scene so veličastne, a omejene in v službi zgodbe, ne obratno, kot je stalnica večine akcionerjev zadnjih let. Tako je pravi spektakel rezerviran za preplet podobe in zvoka, ki poustvari pristno Iztrebljevalčevo vzdušje in ga nadgradi v nekaj novega. V tej dobi neskončnih nadaljevanj in ponovnih zagonov je najti svežino v hollywoodski produkciji teže kot odkriti dušo v umetni inteligenci. 2049 nam za spremembo ponudi oboje.


Deckard je 30 let starejši in 30 let bolj zajeban, a še zmeraj vešč revolverja, pesti, viskija in osornosti.

Androidne sanje o električnih ovcah

Osnova za film je bila knjiga *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Philipa K. Dicka, enega najbolj vplivnih ZF-avtorjev 20. stoletja. Roman iz leta 1968 obdela tipične dickovske teme, osredotočene okrog prepoznavanja realnosti. Avtorjevo nenehno izpraševanje resničnosti gre deloma deloma na rovaš eksperimentiranja s psihotropnimi snovmi, deloma pa posledica blage shizofrenije. Skozi to prizmo se je zazrl v temačne svetove, kjer človek ne more zaupati niti samemu sebi. Te ideje žarijo tudi iz drugih filmov, posnetih po njegovem pisanju: Deckard denimo ne ve, ali je človek, v Popolnem spominu junak ne ve, ali sanja, v Posebnem poročilu ugotovi, da naj bi postal morilec, v Temačnem zrcalu pa prične kriminalist nevede ovajati samega sebe. Za poglobitev v njegov svet največ obljublja antologijska TV-serija Philip K. Dick's Electric Dreams, ki je nedavno štartala v Veliki Britaniji.



I AM YOUR FATHER

Ob obletnici prve Vojne zvezd smo med zanimivostmi navedli popolno nepoznanost Davida Prowesa, ki je v izvirni trilogiji poskrbel za postavo Dartha Vaderja. Njegovo ime se ni nikdar pojavilo ob boku preostale ekipe, medtem ko sta Anthony Daniels (C-3PO) in Peter Mayhew (Chewbacca) kljub slični zamaskiranosti pogosto izpostavljana. Poznamo celo tistega škrata, ki je skakal naokoli kot plišasti ewok. S čim si je nekdanji bodibilder in dvigovalec uteži zaslužil ignoranco ter celo Lucasovo osebno prepoved obiska praznovanja ob tridesetletnici, razlaga dokumentarec, pomenljivo naslovljen I Am Your Father. Posnel ga je španski filmotvorec Marcos Cabota, z njim pa je hotel simbolično opozoriti na krivico, ki jo je studio storil možakarju. (Resnici na ljubo je film pod radarji izšel že lani, a ga predočamo, ker je pred kratkim prišel na Netflix.)



To je David Prowse, 'igralec' Dartha Vaderja in nekdanji britanski prvak v dviganju uteži. Studiu se je zameril, ker je menda sčvekal, da je Lukov fotr in da umre. A kot kaže, v resnici ni bil kriv ...

Londončan David Prowse ni bil igralec, marveč mišičnjaški gorostas, zato so ga studiji najemali za vloge pošasti, kakršen je bil Frankensteinov stvor. Tako se je znašel tudi v kostumu najbolj poznanega filmskega zlikovca vseh časov. A čeprav se 82-letnik še danes istoveti z znamenitim sithom in za groš podpisuje slike po geekovskih konvencijah, na odnos z režiserjem nima lepega spomina. Prva zamera gre na rovaš – po njegovem nedogovorjene – zamenjave glasu. Sam je sicer lastnoustno izrekel vse vrstice, a je menda šele na premieri spoznal, da so jih v postprodukciji nadomestili z zvočno globočino Jamesa Earla Jonesa. Še bolj pa je bil razočaran ob zaključku Jedijeve vrnitve, ko si je obetal, da bo svet naposled uzrl njegov obraz. Kakor Georgu ni ugajal njegov naglas, mu tudi podoba ni bila pogodu, zato je ob snetem šlemu uporabil drugo glavo. Ali je bila



Naslov filma je Vaderjev citat iz SW E05, ki predstavlja enega največjih filmskih presenečenj. Če gre verjeti kronikam, Lucas med snemanjem prvega filma še ni imel razdelane ideje o sorodstvu.

to profesionalna ali osebna poteza, ve bržda samo veliki filmar, a dejstvo je, da orjak pri njem ni bil v čislih. Problem so bile Davidove kvarniške izjave, ki so se v tistih časih pojavile v medijih.



Španski vojnozvezdni fan se Davidu nameni izpolniti neuslišano željo izpred dobrih treh desetletij: da bi umirajoči Vader imel njegov obraz ...

George Lucas je odklonil sodelovanje pri dokumentarcu in od soigralcev se na ekranu pojavita le pritlikavec iz R2-D2ja ter neznanec spod čelade Boba Fetta. A pogovor z vpletenimi, med drugim s producenti in novinarji, pokažejo, da Lucasova štiridesetletna zamera očitno nima osnove. Španski režiser zato želi starčku izpolniti sanje in z njim vnovič posneti kader z umirajočim Vaderjem brez maske. Lucasfilm s tem seveda ni zadovoljen, toda I Am Your Father je itak v prvi vrsti pripoved o Davidovem življenju, saj filmskih odlomkov in zakulisnih posnetkov ni. Kljub temu je ogled za ljubitelje smiseln, kajti par vojnozvezdnih bagatelc vseeno je. Denimo ta, da je Vader / David med snemanjem v znamenitega prizora v E05 namesto priznanja očetovstva v resnici izustil, da je Lukovega fotra ubil Obi-Wan. Da bi za presenečenje vedelo karseda malo ljudi, so legendarno vrstico dodali šele pri montaži. ***LordFebo***

Štorijo najbolj znanega fotra se dobi na Netflixu.

BATMAN AND HARLEY QUINN

Poison Ivy in Floronic Man, govoreče drevo iz meddimenzijskega botaničnega vrta, se nakanita Zemljo očistiti človeškega parazita in vse ljudi spremeniti v kup klorofila. Batman se s tem ne strinja, zato za pomoč poišče Bršljankino prijateljico Harley Quinn. A norica je postala normalna in ne mara za priprošnje. V podvig jo pregovori šele pol ure posteljnih radosti s Kurcem Graysonom aka Nightwingom. Ko čez tresoče joške in rit navleče svoj prepoznavni pajac, najdejo Ivy, ji predočijo nečednost njenih namer in Florotu zakurijo rit. Konec.



Batgirl je v Killing Joke poonegavila Batmana, tukaj se slično zgodi med Harley in Nightwingom. Ker baba ugotovi, da Dick ni več mali Robin.

Počemu kvarniška fabula? Ker je tale uro in četrt dolga povest najslabša DCjeva animiranka, katere ogleda ne priporočam sploh. Predstava izpade kot na silo raztegnjena epizoda jutranje serije Batman: Animated Series s plitkim Netopirjem. Kar pravzaprav tudi je. Ustvarjalci so namreč isti, grafika z bananjamastim Batmanom enaka in če bi odrezali vse posiljene ter zehalne prizore, ki dobesedno nimajo zveze z ničimer, bi ostalo slabe pol ure povprečnega, docela nekanoničnega materiala. Risanka naj bi bila sicer humorna, vendar to ne seže dlje od Harley, ki prdi na zadnjem sedežu batmobila. Kdor bo tole žalost pogledal, se bo strinjal z mano, da je uvodna špica najboljši kos izdelka. ***LordFebo***

B&HQ je na digitalnih kanalih, ali je izguba časa.

MAN VS SNAKE

V svetu profesionalnega športa so atleti postavni v telesu in pogosto kilavi v duhu – za dokaz poslušaj Cimirotičeva umovanja in pripadnost teoriji ploske Zemlje, ki jo izkazuje clevelandski košarkar Kyrie Irving. Ešport in ostalo videoigerno udejstvovanje pa ima obratno posledico: telesa so dostikrat bledična, suhljata ali mesnata, dočim glava deluje kot švicarska urica.



Levo megakorpus McVeya, ki je prav fejst dec, desno pa eden od izzivalcev, ki s svojo norostjo deluje kot filmski negativec. Res je bukselj.

To velja za Tima McVeya, enega 'prstno-miselnih atletov' v tem simpatičnem dokumentarcu o doseganju rekordov v špilih. Dogajanje se suka okrog avtomata iz osemdesetih, imenovanega Nibbler, in niza ljudi, ki se v njem trudijo preseči najvišji rezultat. Nibbler sam po sebi ni bil nikdar nič posebnega; pač ena od verzij znane Kače, kjer v labirintu vse daljši modras med pobiranjem dobrot ne sme naleteti na svoje telo. A samo v Nibblerju se je tistebodi dalo preseči milijardo točk, in točno to so se nekateri odbitki namenili storiti. Doku lahkotno splete zgodbo o obilnem prebivalcu Iowe McVeyu, ki mu po pravem igralskem maratonu uspe ta podvig, nakar ga po veliko letih preseže nek Lah in McVeya prisili, da se vrne na sceno. Del pripovedi tvorijo arhivski posnetki mladih protagonistov, del pogovori z njihovimi današnjimi verzijami (eden razvaža pico in se tepe s policisti, drugi obdeluje kovino ...), svoje dodata rekorderski napihnjenec Billy Mitchell in pionirski zapisovalec hi-scorov Walter Day, avtorji pa so dodali še luštne risankaste in pikslaste animacije, ki pripomorejo k vzdušju.
Zgodba je sicer precej banalna, vse skupaj pa močno oddaljeno od bleščavosti modernega e-športa z milijonskimi zneski in TV-prenosi tekmovanj. Vendar se Man vs Snake osredotoča na osebno, človeško plat, ki jo žaromet, usmerjeni v Doto in Overwatch, redkokdaj ujamejo. ***Sneti***

Boj Človeka s Kačo najdeš tam, kjer diši po grogu.

CAPTAIN UNDERPANTS: THE FIRST EPIC MOVIE

Odkar si je Kapitan Gatnik leta 1997 okrog vratu prvič ovil rdečo zaveso, se ni spopadal le s klozetnohumornimi zlobci, kot sta armada govorečih stranišč in grozljiva Gatograbka, ampak tudi s čistunskim srdom bogaboječih staršev, saj naj bi izpridil cele generacije lahko gnetljive otročadi. A mulci so prigode Bombažnega bojevnika vzeli za svoje in krohotave bukvice Dava Pilkeyja so šle za med. Le vprašanje časa je bilo, kdaj bo dobrodušnež v gatah iz papirja skočil na filmska platna.

Za to so nazadnje poskrbeli pri tvrdki Dreamworks, ki je na režijski stolček postavila turbopolžnega Davida Sorena. Za scenarij pa je z naslombo na knjižno serijo poskrbel mupetkasti Nicholas Stoller. Zgodba se seveda vrti okrog nabritih desetletnikov Grege in Klemna, ki si pouk krajšata z uganjanjem lumparij. Tako nekega dne ustvarita diskožur za vse učence. A kaj, ko ju pri tem zaloti njuna nemeza, zadirčni ravnatelj Hrupnik! Da bi se izognila kazni, ga skušata hipnotizirati, nakar ne moreta verjeti očem, ko ravnatelj obsedi s steklenim pogledom. Kaj naj postane? I, kaj le: Kapitan Gatnik, vendar! Superjunak jo nemudoma popiha, da bi svet očistil zločina. Ko prste v zmedo vtakne še profesor Prdokakec, ki želi svet odrešiti otroškega smeha, se gledalci prepustimo divji vožnji, ki nas kljub nekaterim predvidljivim zasukom in naivnemu idealizmu stresa od smeha. Bralci bodo navdušeni nad pokloni knjižni seriji, medtem ko dogajanje popestrijo liki, ustvarjeni posebej za film, ki se brezšivno vklapljajo v celoto.



Kapitan Gatnik je štorast heroj nalik Klopu in hkrati metafora pobalina, ki se skriva celo v najbolj zadrtih zagrenjencih.

Filmu ne gre v prid le poveličevanje otroške iskrivosti in ustvarjalnosti, ki trpi ob nasilnem ukalupljanju v družbene norme, marveč tudi igrivost ustvarjalcev, ki se ne držijo samo računalniške animacije, ampak se nenehno poigravajo z različnimi animacijskimi tehnikami, ki so vedno v službi naracije. Med njimi se znajde celo slikogib, legendarno pregibanje listov, ki ne umanjka v nobeni knjigi o Gatniku. Delo prav tako z odliko opravi govorna falanga, od Kevina Harta do Eda Helmsa in Jordana Peela, med katero najbolj izstopa Nick Kroll kot profesor Prdokakec. Za naslovno pesem pa poskrbi sam Weird Al Jankovic, ki ga Pilkey večkrat omeni v knjigah. Upajmo, da ima Kapitan Gatnik dovolj moči, da to ni bil edini prelet filmskih platen, saj v družbo otroških izrisank prinaša dovolj svežine. Četudi z vonjem po prdcih. ***StricBedanc***

Gatnika v naše kine ne bo, ker so distributerji menili, da ni dovolj znan. Naj jim molji požrejo gate, vi pa razprite perilo na jambor in odplujte po kopijo, dokler Bombažni bojevnik ne pride k nam na ploščkih.

KNJIGA SVETA

Sneti na mizici v dnevni sobi razstavi hotno bukletino Svet ledu in ognja, ki slikovito osvetli historično ozadje razvpite sage o zmajih, pankrtih. zimi in incestu.

Spremljati, kako tvoje favoritno književno fantazijsko delo postaja popkulturni fenomen, se razširi na male zaslone in botruje ponarodelim izjavam tipa "Zima prihaja", je za tozadevnega navdušenca noro. Še sploh, ker spočetka ni kazalo na vzcvetenje; leta 1996 je bil A Game of Thrones kot prvi del načrtovane sage A Song of Ice and Fire le eden od številnih romanov, ki so se skušali iztrgati dolgi, vplivni senci Gospodarja prstanov. In resnici na ljubo niz do nadaljevanke ni zares eksplodiral. Toda HBO je vrgel denar na mizo in zdaj nas Jon Snow gleda z jumbo plakatov, pritlikavci pa niso več smešni, marveč tem bolj grozeči, čim bliže latrini si.



Svet ledu in ognja je bogato ilustrirana in teksta polna knjigetina, ki na 326 straneh filigransko obelodanja zgodovino fantazijske dežele Georga R. R. Martina. Ta je bil bolj v vlogi svetovalca, pisala pa sta ustanovitelja spletišča Westeros.org, ki sta najela tudi slikarske peone. Rezultat je takle.

O tem, kdo bo naslednji umrl in kdo vse je požlahtan, po spletu in v živo ne razpredajo več samo ljubitelji, temveč povsem 'normalni', odrasli ljudje. Tudi zato ima bogato ilustrirana spremljevalna knjiga The World of Ice and Fire, ki je pravkar izšla v slovenščini, širok domet. Ob ugodni ceni 40 evrov in kvalitetnem barvnem tisku na dobrem papirju se bo upravičeno znašla med novoletnimi nakupi tako zaljubljencev v Martinov svet kot onih, ki se spomnijo brutalne Oberynove smrti in Cerseine nage rajže skozi Kraljevi pristan prek teve zaslonov, a ne poznajo detajlov, ki so do takih dogodkov privedli.

ANALI O ANDALIH

Tristostranska bukla je zapisana v obliki besedila, ki ga moister Yandel iz Citadele predoči kralju Tommenu. Učenjak bi rad mladega vladarja podučil o preteklosti celotnega sveta, ne le Sedmih kraljestev. Prične pri Zornem veku, *"ko so dežele na vzhodu preplavljala neomikana ljudstva, na Zahodnjem pa sta obstajali le dve, otroci gozda in velikani."* Nato so z juga prišli Prvi možje ter se spopadli z otroci gozda. Izvemo o Veku junakov, Dolgi noči, v kateri so se dvignili Oni, pa o prihodu Andalov in pogubi Valyrije, *"ko je najponosnejše mesto na svetu v hipu propadlo."* Katastrofo je preživela le majhna hiša Targaryenov. Njen bojevni kralj Aegon I. Zavojevalec si je s sestrama in zmaji pokoril večino Zahodnjega in začel dolgo dobo targaryenske vladavine.

Tej je namenjen lep kos knjige, ki popisuje usode mnogih kraljev, žena, priležnic in otrok, pa umore, izdajstva in medsebojne obračune. Targaryeni so se denimo zapletli v vojno, klicano ples zmajev, kjer so se spopadli bratje in sestre in o kateri smo brali v odvrtku Vitez iz sedmih kraljestev. Naposled je blazni kralj Aerys II. sprožil vstajo Neda Starka in Roberta Baratheona, po kateri se začne prvi roman. Drugi del Sveta v glavnem popisuje Sedem kraljestev; tu čitamo o velikih hišah, kot so Lannister, Baratheon in Arryn, ter krajih, kot sta Dornija in Visoki vrt. Naposled odidemo v dežele, ki jih knjige obiščejo na kratko, kajti *"Zahodnje tvori le majhen del našega sveta, katerega oddaljeni kotički so neznani celo najbolj modrim možem."* Svobodna mesta, kot so Volantis, Myr in Braavos, Poletni otoki in Travnate dežele, po katerih jezdijo Dothrakiji, tja do Yi Tija in Asshaija ob senci, *"kjer nič ni prepovedano in je moč vaditi uroke ter prešuštvovati z demoni."*

YOU KNOW NOTHING

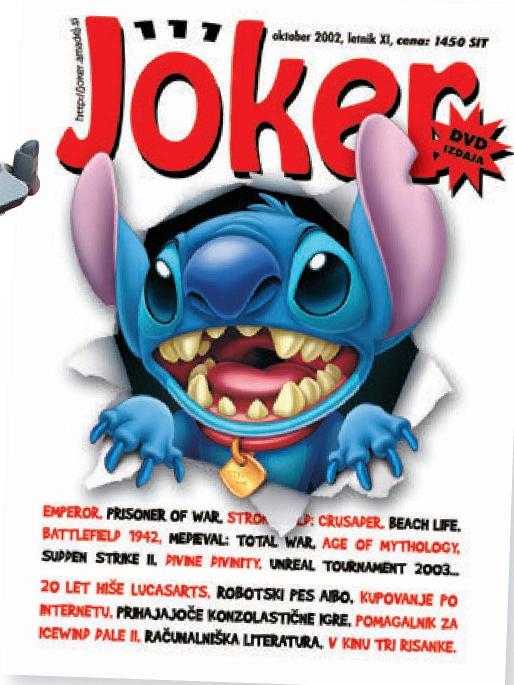
Ker gre za učenjaški zapis, ne gre pričakovati slogovne in lirične vznemirljivosti povesti iz osrednje serije. Besedilo je domala brez dialogov in na veliko mestih naštevalno. Celo opisi sočnih podrobnosti, kot je razdelek o devetih ljubimkah Aegona IV., stavijo na nizanje dejstev namesto na vzdušje in porednosti. Nekatere reči pa bodisi manjkajo bodisi niso usklajene z dogodki na televiziji. To sicer ni kritika, bolj opozorilo na rovaš tega, da je angleška knjiga izšla že pred tremi leti, moister, ki jo je 'spisal', pa ni vseved. Toda razlike znajo koga zmotiti. S TV-ekranov smo denimo konkretno izvedeli, kdo je ustvaril Hodce, tu pa o njih beremo čutno legendo: *"Sodeč po teh bajkah so prišli iz pomrznjenega Vselejzimja ter s seboj prinesli hlad in temoto, da bi ugasnili vso svetlobo in gorkoto. Pripovedke trdijo še, da so jezdili na orjaških ledenih pajkih in konjih mrtvih."* Aktualni liki, kot so Jaime, Bronn, Daenerys in Sansa, so komajda omenjeni ali še to ne. Isto velja za pravičniškega Neda Starka, zato se ne nadejaj razjasnitve njegovih ljubezenskih kapric. In kakopak je učenjaku v citadeli nepoznano poreklo Jona Snowa. Škoda tudi, da je delo ilustriralo skoraj trideset artistov, zato je slog neuravnotežen, dočim so slike kljub estetski ličnosti naivne, obrtniške. Moški Targaryeni so po vrsti obsedenci s fitnesom in njihove ženske take, kot bi stopile s Playboyevih strani. Najbolj impresivne so podobe narave in človeških struktur, naj bo to večer na otoku Tarth ali grad Črnina pod mogočnim Zidom. Pa seveda zmaji, ob katerih so tisti v seriji res še mladiči.

Vendar ne gre zanikati, da besedam dajo težo. In da so nekatere stvari popisane jako vzdušno, na primer, ko Ageon Zavojevalec z mogočnim zmajem Črnim strahom stali velikanski grad Harrendvor. Levji delež vsebine pa faktološko in v razmerju do serije ni problematičen. Veliko izveš tako ob branju od A do Ž kot skakanju po straneh, saj so mnoge postavke kratke. Na misel ti pride, da se ti ne sanja, čemu se Baelorjeva septa kliče tako, zato poiščeš to ime in izveš vse o targaryenskem kralju. Enako glede Železnih otokov, vladarja Maegorja Okrutnega, Rdečega krakena, Nočne straže in Tyriona, ki naj bi imel ob rojstvu po nekaterih pričevanjih – rep. Osma sezona bo zaradi vsega tega znanja še bolj zanimiva!



Pes, ki ne moči





Pred petnajstimi leti smo napovedali preplavljenost špilov z reklamami, izdelki in blagovnimi znamkami. K temu sta nas napeljalo oznanilo EAja, da bo v Simsih mogoče postaviti McDonald's, in Segina vključitev športnega emblema Mikado v odbojko Beach Spikers. Analitiki so ob tem špekulirali, da bo oglasni prostor v igrah, zlasti v nalinijskih, nekaj samoumevnega, vsebina pa dinamična, odvisna od oglaševalca, igralca in časa. Toda če smo pošteni, je EPP preplavil vse medije, onesnažil vidni prostor in priskutil spletne članke, medtem ko ga je v samih igrah začuda komaj kaj. Kajpakda vidimo embleme v dirkačinah in športnih simulacijah, ampak mercedes je nekako sestavni del take igre. Še najbolj ostajata v spominu Burnout Paradise s plakati za Obamo in Uncharted, kjer se Nathan baše s Subwayevim sendvičem, toda dejansko gre bolj za izjeme. Taki pristopi so jenjali, kajti menda učinkovitosti ni oziroma je celo negativna, saj igralci črtijo izdelek, s katerim ga igra posiljuje. Ko bi oglaševalci to dojeli tudi pri debilnih reklamah na internetu ...

Leta 2002 je Lucasarts oziroma sprva igričarski oddelek Lucasfilma obeležil dvajsetletnico obstoja, zato smo mu namenili obširen analni članek. Hitro, na izust naštej pet njihovih starih naslovov! Drugi artikel v Jokerju 111, ki takisto še danes pade v oko, pa je preizkus Sonyjevega Aiba. Ta robokuža, ki je stal poldrug jur evrov, je bil tedaj najbolj hotna geekovska igrača. Kaj bi ne bil, ko pa se je znal naravno premikati, delati življenjske kretnje, se s kamero v smrčku zavedati prostora, poslušati in se celo učiti. Pesjan ni imel daljinskega upravljalnika, marveč je vse počel sam od sebe. Se je pa bilo treba z njim tamagočijevsko ukvarjati, nakar je godel, se čohal in stopicljal za žogo. Vse obljube niso delovale in okvare so bile redne, zato ga je javnost vzela bolj kot eksperiment kot resen proizvod. Morda je hotel Sony z robotskim najboljšim prijateljem pripraviti ljudi na prihajajočo dobo robotov? Žal je tokijska uprava izgubila interes in projekt so v prihodnjih letih ukinili. Danes je sicer moč kupiti čuda robotiziranih bitij, a nobenega tako dovršenega, kot je želel biti Aibo.

Kljub samozavedajočemu robotskemu pesu je Joker s Stichem na naslovnici izšel v neki drugi dobi. V uvodnjaku je urednik po Grčiji iskal cybercaffe z disketno enoto, da si downloada nek programček in ga nasname na svoj prenosnik. (Wifi ni ni.) Pisali smo nadalje o novem načinu kupovanja, takem prek interneta! Še vedno smo furali rubriko Quattrove igle, v kateri smo na željo lenih bralcev po vsemreži iskali besedila komadov in seminarske o zmajih. Objavili smo rešitve za igre, ki jih je bilo treba brati! In nenazadnje, kaslc je bil živahna, smeha polna rubrika. Tale se nam še danes dopade: "Zakaj se beseda 'anal' fulkrat pojavlja? No, sej je kul, men je straniščni humor itak dbest!" Odgovor je: z**anal**ašč!



Nekdaj števílčni JCT je od vseh multi-iger daleč največ preigral prav **Unreal Tournament**. Ponavadi z mutatorjem instagib (streljanje z railguni). Različica 2003 (87), je prinesla konkretno nadgradnjo tega spletnega šicanja. Kart je bilo res veliko, hitrost nemilostna in nov modus 'tek z bombo' posrečen.



Studio Ensemble je izdelal fantazijski Age of Empires, poimenovan **Age of Mythology** (85). Grki, Vikingi in Egipčani so rudarili, kmetovali in pili vino iz lobanj nasprotnikov. Pri tem so jim pomagali bajeslovni elementi, kot so templji, minotavri, troli in slično. Dober špil, ki je na voljo v sodobni verziji.



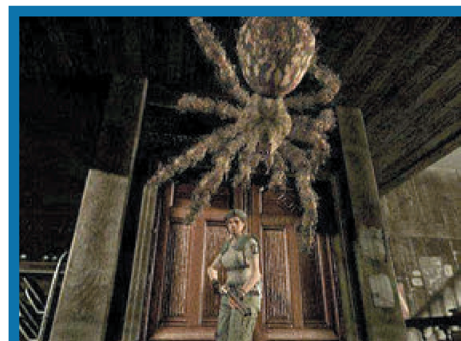
Še eno večigralsko strelјačino smo popisali, in sicer **Battlefield 1942** (83), prvi naslov dotične serije. Šli smo se drugo svetovno vojno na štirih bojiščih od Francije do Tihega oceana, rešetali peš, sedali v džipe, avione, kanone in tanke ter zapikovali zastave. Še danes pomnimo vrhunsko vojaško vzdušje.



Zdaj opisujemo Warhammer, petnajst let tega pa smo se zabavali z **Medievalom** (90), drugo igro v nizu Total War. Vojaška strategija se je zdela popolna zmes potezne in realnočasovne taktike, pri tem pa je bila še tematika domača: evropski srednji vek. Raziskovali smo tehnologije, gradili utrdbe, postavljali vojsko v formacije in katapultirali!



Kakšno naključje. Ta mesec aktualni Original Sin 2 je prvega prednika dobil točno petnajst let nazaj. **Divine Divinity** (88), Falloutu in Baldurju podobna frpjka, le z akcijskim pridihom, nas je navdušil tako z zgodbo kot samim odvijanjem. Velik plus so bili miselni kvesti in taki z več rešitvami. Lepo je videti, da se belgijski razvijalci niso prav nič poslabšali.



Prebarvanke oziroma stari špili v novi grafični tuniki še zdaleč niso nova pogruntavščina. Tako je dvatisočdrugega izšel rimejk prvega **Resident Evila** izpred sedmih let na playstationu. Gamecubova inačica (87) je bila videti precej lepša, a je pod vodstvom Shinjija Mikamija dobila predelane miselne orehe, nove prostore in osveženo zgodbo.

290

- DEL VIŠJE GEOMETRIJE
- POZNAVALEC VINA, ENOLOG
- NAJDALJŠA REKA FRANCIJE, LOIRE
- AMERIŠKA PISATELJICA FERBER
- GR. MATI BOGOV
- ANTON JANŠA
- NAPRAVA NAD ŠTEDILNIKOM
- MEŠANICA PREPEREL. DEL. LESA IN ZEMLJE
- ZAKOVICA (LJUDSKO)
- ZAHODNI MONGOLI
- SROBOTOVA STEBLA
- DOMAČA OBLIKA IMENA TONE
- STRPNOST
- MESTO IN DRŽAVA V BRAZILIJI
- SUMERSKA BOGINJA PLODNOSTI
- ZAVETNIK
- AVTORICA SCENARIJA
- VISOKA VZPETINA
- AM. IGRALEC MINEO
- TESARSKA SEKIRA
- ORIENT. SUKNO
- DUKE ELLINGTON
- ŠVEDSKI LITERAT HANSSON
- CLAUDIA CARDINALE
- IZVIR REKE KONGO
- KLOAKA
- NOBELIJ
- NEKD. KOŠARKARICA (URŠA)
- SEKR. OZN (TRYGVE)
- OSKAR KOGOJ
- ATLETINJA (SABINA)
- DRAMATIK CANKAR
- NEMŠKI SKLADATELJ (WERNER)
- AMERIŠKA ROCKOVSKA SKUPINA
- ILJA ERENBURG
- PREBIVALKA IRSKE
- GESLO IZHAJA IZ SLIKE
- PISATELJ KREFT
- STROJ ZA TEPTANJE SNEGA NA SMUČIŠČ.
- MORJE V MEDLEDENI DOBI
- EVA IRGL
- PROSTOR ZA STANO. PRIKOLICE
- ZADNJIK
- ALP. PRELAZ MED ITALIJO IN AVSTRIJO
- PEVKA BARUCA
- AZIJSKA DRŽAVA (GL. MESTO BAGDAD)
- ROMANA KRAJNČAN
- IGRALKA THOMPSON
- DOLG LETALSKI NAPAD
- TITAN
- BORUT LESJAK
- V NEMČIJI ROJENI TUR. REŽIS. (FATIH)
- BABICA V PRIMORJU
- REKA V POSARJU, NEMČIJA
- ANTON TROST
- ROKODELSTVO
- VEK, DOBA
- NIZEK M. GLAS
- ORIENT. BARVILO
- AM. IGRALKA (LINDA)
- ZORANA ZEMLJA
- NACIST. UNIČEVAL. TABORIŠČE NA POLJSK.
- SVOJEGLAVOST
- OSKAR KOGOJ
- OLIVER ANTAUER
- IVA ZUPANČIČ
- ZAREBRNICA
- ŽENSKI PRINCIP KIT. FILOZOFIJE
- FOSIL
- METULJ Z NAVIDEZ. OČESCI NA KRILIH
- PRISTANIŠČE NA SEVERU IZRAELA
- BOLEZEN, KI JO POVZROČA LAJŠMANIJA

Dobitniki slovenske igrice:
Borut Kotar, Maja Tomažič, Jaka Leskovšek, Žan Grintov in Maša Brinovec. Rešitev: STOLP.

Izžrebanca kražke: Jaka Omahen (Cars 3) in Tone Kosmač (Blitzkrieg 3).
Rešitev: AEGON TARGARIEN.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 7. listognoja napiši v glasovnico na *Joker.si*.

IGRA GOLOV

Zanimanje za obdarovanje zvestih Jokerjevih bralcev je veliko. Ta mesec sta v finale za kvizniško sponzorstvo prišla Konami s tremi izvodi Pro Evo Soccerja 2018 in Mladinska knjiga s prav toliko komadi prestižne knjige Svet ledu in ognja. Počemu sploh izbiranje, smo djali, in zgradili kviznik okoli dveh na prvi pogled nezdružljivih tematik! A vseeno si fuzbal in Igra prestolov nista tako vsaksebi. Povsod so goli tiči, ekipe z vseh vetrov se nemilostno borijo med seboj in na tronu je prostora le za enega. Zato se pozabavaj ob tehle srednje domiselnih pitalicah, nanizaj odgovore v smiselno zaporedje in do 7. novembra pošlji rešitev čez glasovnico na naši spletni strani. Na tisti, ki je bila narejena za časa Prvih mož.

1. Za koliko dolžin nogometnih igrišč je od prilike visok Zid, ki zadržuje nemrtve?
n) za kazenski prostor
j) za dobra dva
u) za ducat ducatov
h) Zid gre do neba, zato odgovor ve le Cime

2. V Zimišču je Sneg, v Orlovem gnezdu Kamen in v Visokem vrtu Cvetje. Kaj je v Livarski skali?
b) Lev
r) Žoga
d) Grodelj
o) Grič

3. Katera surovina je bila v ospredju v odlični Telltalovi igroprestolni interaktivnici?
č) zmajsko steklo
a) smrgode
š) železovina
a) ognjica



4. Beli hodci so:
k) sfiženo biološko orožje
l) začarani sneženi možje
u) varuhi severa
b) navijači angleške reprezentance

5. Kar je za izročilo Zahodnjega nori kralj Aerys II., ki je sovrage ugonabljal z ognjem in ustrahoval nepodpornike, je v fuzbalu …
g) poguba novinarjev Srečko Katanec
n) odjemalec koke in masti Diego Maradona
o) šef korupcije Sepp Blatter
j) član Bayernovega odbora Karl-Heinz Rummenigge

6. S kom je Jon Snow, najlepši kandidat za prestol, v žlahti? Možnih, ne pa tudi nujnih, je več odgovorov.
ž) z Nedom Starkom
o) z Materjo zmajev
g) z Norim kraljem
a) z Messijem

7. Kateri fuzbalski klub ima v grbu žival, podobno severnjaškemu krvovolku?
p) Barcelona
l) Dinamo Zagreb
e) Roma
n) LA Galaxy



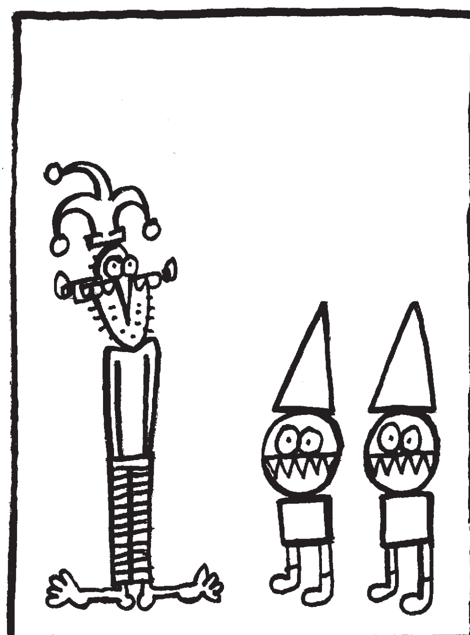
ROBERTOV UPOR

Rhaegarjevi zloglasni ugrabitvi Lyanne Stark je sledil propad hiše Targaryen. Blaznost kralja Aerysa se je v polni moči izkazala prav v njegovem završnem ravnanju z gospodom Starkom, njegovim dedičem in njunimi pristaši, ko so zahtevali povračilo za Rhaegarjeve krivice. Namesto da bi jim prisluhnil, kot veleva postava, jih je dal kralj Aerys okrutno pobiti, zatem je umorom sledila zahteva, naj gospod Jon Arryn usmrti nekdanja varovanca, Roberta Baratheona in Eddarda Starka. Mnogi so si zdaj enotni, da se je resnični začetek Robertovega upora pričel z nepokorščino gospoda Arryna in z junaškim sklicem vazalov v podporo pravici. Toda vsi dolski velikaši se niso strinjali s sklepom gospoda Jona in kmalu je prišlo do spopadov, ko so kronski lojalisti skušali zrušiti gospoda Arryna.
Ko so se gospoda in vitezi izrekali za eno ali drugo stran, so se spopadi razširili po Sedmih kraljestvih kot ognjica. Mnogi udeleženci teh bitk so živi še danes in zato lahko govore o njih z več znanja kakor jaz, ki me tam ni bilo. Zatorej njim prepuščam, naj spišejo resnično in podrobno kroniko Robertovega upora; še zdaleč ne želim užaliti nikogar živečega s podajanjem nepopolnega povzetka dogodkov ali z napačno hvalo tistih, ki so se odsihmal dokazali za nevredne. Zato bom pogled raje usmeril v gospoda in viteza, ki se je na koncu povzpel na železni prestol in zakrpal kraljevino, ki jo je blaznost skorajda pahnila v pogubo.
Robert Baratheon se je izkazal za neustrašnega, neomajnega vojščaka in pod njegov prapor se je zgrinjalo vse več ljudi. Robert je bil prvi čez obzidje v Galebjem, ko je gospod Grafton razvil svoj prapor za Targaryene, od tam pa je odplul proti Neurjevemu koncu – tvegajoč, da ga zajame kraljevo ladjevje – sklicat svoje vazale. Vsi se niso voljno odzvali: Aerysov Roka, gospod Merryweather, je hujskal nekatere viharne gospode, naj se gospodu Robertu uprejo. Toda po zmagah gospoda Roberta pri Poletnem dvoru, kjer je v enem dnevu dobil tri bitke, so bili vsi napori Roke zaman. Robertove naglo zbrane sile so premagale najprej gospoda Grandisona, zatem še gospoda Cafferena, Robert pa je nato v dvoboju ubil gospoda Fella, preden je vzel njegovega slovečega sina Srebrno sekiro za jetnika.
Gospod Robert in viharna gospoda so nizali nove zmage, ko so korakali naproti združitvi s silami gospoda Arryna in Severnjakov. Robertovo veličastno zmago pri Kamniti septi, znano tudi kot bitko zvoncev, slavijo po vsej pravici, saj je pokončal slovitega sera Mylesa Mootona – nekdaj oprodo princa Rhaegarja – in še pet drugih. Če bi mu bitka naproti prinesla novega Roko, gospoda Conningtona, pa bi znabiti ubil še njega. Zmaga je zapečatila vstop porečnih dežel v spor, ko je gospod Tully poročil svoji hčerki z gospodoma Arrynom in Starkom.
Rojalistične sile so bile po teh zmagah opešane in razkropljene, a so se zbrale po svojih najboljših močeh. Kraljevo gardo so poslali, naj postavi na noge ostanke sil gospoda Conningtona, princ Rhaegar pa se je vrnil z juga, da je prevzel poveljstvo nad novimi vpoklicanci, ki so jih zbirali v kronskih deželah. Po delni zmagi na Jesenovem brodu, po kateri se je Robert moral umakniti, so bile viharne dežele odprte za gospoda Tyrella. Ko se je prikazal z vsemi močmi Dalje, so daljski gospodi pometli z odporom in obkolili Neurjev konec. Kmalu zatem se je vojstvu pridružilo mogočno ladjevje gospoda Paxterja Redwyna iz Senčnice, tako da so oblegali grad po kopnem in morju. Obleganje se je vleklo do konca vojne.
Iz Dornije je v obrambo princese Elie po Koščeni poti prispelo deset tisoč suličarjev in odkorakalo v Kraljevi pristanek, da bi okrepili vojstvo, ki ga je zbiral Rhaegar. Tisti, ki so ta čas prebili na dvoru, so se spominjali, da se je Aerys vedel nepredvidljivo. Zaupal ni nikomur, izvzemši kraljevo gardo – in še tem ne docela, saj je imel sera Jaimeja sleherno uro dneva ob sebi, da mu je služil kot talec proti očetu.
Ko je princ Rhaegar naposled le odkorakal po kraljevi cesti proti Trizobu, so bili z njim vsi vitezi kraljeve garde razen enega, ki je ostal v Kraljevem pristanku: ser Barristan Bojeviti, ser Jonothor Darry in princ Lewyn iz Dornije. Princ Lewyn je prevzel poveljstvo nad dornijskimi četami, ki jih je poslal njegov nečak, princ Doran, vendar je to bojda storil šele po pretnjah Norega kralja, ki se je bal, da ga Dornijci kanijo izdati. V Kraljevem pristanku je ostal samo mladi ser Jaime Lannister.
O sloveči bitki na Trizobu je bilo izrečenega in zapisanega veliko. Toda vsi vedo, da sta se vojski spopadli na razpotju, ki se ga je zaradi raztrosenih rubinov z oklepa princa Rhaegarja odsihmal in za vselej prijelo ime Pregaz rubinov. Nasprotniki so bili dokaj izenačeni. Rhaegarjeve sile so štele kakih štirideset tisoč mož, od katerih je bila desetina maziljenih vitezov, medtem ko so uporniki imeli nekaj manj mož, a so bili prekaljeni v bitkah, Rhaegarjeve sile pa so bile neizkušene in nove.
Spopad na pregazu je bil srdit in v boju je končalo mnogo življenj. Sera Jonothorja Darryja so pobili sredi boja in takisto princa Lewyna iz Dornije. Toda najpomembnejša smrt še ni napočila.
Bitka je vršala okrog gospoda Roberta in princa Rhaegarja, in po volji bogov ali po naključju – znabiti pa jima je bilo usojeno – sta se srečala med plitvinami pregaza. Poročila so si enotna, da sta se viteza smelo borila na konjih. Kajti vsem zločinom navkljub princ Rhaegar ni bil strahopetec. Zmajski princ je med spopadom ranil gospoda Roberta, toda na koncu sta prevladali Baratheonova neizprosna moč in žeja po maščevanju sramote, ki je doletela njegovo ugrabljeno zaročnico. Njegovo bojno kladivo je našlo cilj in Robert je zaril ost skozi Rhaegarjeve prsi, da so se dragi rubini, ki so se lesketali na prinčevi prsni plošči, odkotalili na vse strani.
Nekateri možje na obeh straneh so nemudoma prenehali borbo in se pognali v reko, da bi nabrali dragocene kamne. Kmalu zatem je sledil splošni poraz, ko so se rojalisti pognali v paničen beg.
Gospodu Robertu so rane preprečile, da bi se pognal za njimi, zato je pregon predal v roke gospodu Eddardu Starku. Toda Robert je dokazal svoje viteštvo, ko ni dopustil, da bi ubili hudo ranjenega sera Barristana. Tako si je bodoči kralj pridobival ognjevito pripadnost prijateljev in zaveznikov – kajti le malokdo je bil kdaj tako odprtih rok in usmiljen kot Robert Baratheon.

* * *

Ptice so poletele in sli so odhiteli raznašat vesti o zmagi na Pregazu rubinov. Ko so novice dosegle Rdečo trdnjavo, naj bi Aerys preklel Dornijce, prepričan, da je Lewyn izdal Rhaegarja. Svojo nosečo kraljico Rhaello in mlajšega sina ter novega prestolonaslednika, Viserysa, je poslal na Zmajev kamen, princesa Elia pa je morala ostati v Kraljevem pristanku z Rhaegarjevima otrokoma kot talka proti Dorniji. Ker je Aerys prejšnjega Roko, gospoda Chelsteda, živega sežgal zaradi slabega svetovanja med vojno, je na položaj zdaj postavil novega: alkimista Rossarta – moža nizkega rodu, v čigar prid so govorili le plameni in zvijačnost.
Ser Jaime Lannister je bil medtem zadolžen za obrambo Rdeče trdnjave. Na zidovih so bili nastavljeni vitezi in stražarji, čakajoč sovražnika. Ko je prva vojska, ki je prispela, nosila leva Livarske skale z gospodom Tywinom na čelu, je kralj Aerys neučakano ukazal odpreti vrata, misleč, da mu je stari prijatelj in nekdanji Roka naposled le prihitel na pomoč, kakor je to storil pri kljubovanju Somračne drage. Toda gospod Tywin ni prišel rešit Norega kralja. Tokrat je deloval v dobro kraljevine in je bil odločen končati vladavino, ki jo je blaznost pahnila v globočine. Ko so prispeli za mestno obzidje, so njegovi vojaki napadli branitelje Kraljevega pristanka, da je po ulicah tekla kri. Ročno odbrana skupina mož je odhitela proti Rdeči trdnjavi, da bi naskočila njeno obzidje in poiskala kralja Aerysa, da bi zadostili pravici.
V Rdečo trdnjavo so vdrli kmalu, a v kaosu je Elio iz Dornije in njena otroka, Rhaenys in Aegona, doletela nesreča. Tragično je, da se v vojni poleg krive krvi preliva tudi nedolžna, in tisti, ki so storili silo in umorili princeso Elio, so utekli pravici. Ne ve se ne, kdo je umoril princeso Rhaenys v njeni postelji, ne, kdo je raztreščil glavo dojenca, princa Aegona, ob zid. Nekateri šepetajo, da je to ukazal sam Aerys, ko je izvedel, da se je gospod Lannister pridružil Robertovi strani, drugi pa menijo, da je to storila Elia sama v strahu, kaj bi se zgodilo z njenima otrokoma, če bi padla v roke sovražnikom njenega mrtvega moža.
Aerysovega Roko, Rossarta, so ubili pri izpadnih vratih, ko je strahopetno skušal pobegniti iz gradu. Zadnji od vseh pa je umrl kralj Aerys, ki ga je pokončal zadnji vitez njegove kraljeve straže, ser Jaime Lannister. Tako kot oče je tudi ser Jaime storil, kar je mislil, da je najboljše za kraljestvo, in pokončal Norega kralja.
Tako sta se končala vladavina hiše Targaryen in Robertov upor – vojna, ki je zaključila skoraj tristoletno targaryensko kraljevanje ter uvedla novo zlato dobo pod vodstvom hiše Baratheon.

George R. R. Martin




SEDEMSTO LET SVA JAZ IN MOJ MUTASTI BRAT DVOJČEK ŽIVELA V GOZDU.


NISEM VEDEL...
IZ ISTEGA MAGIČNEGA STORŽA SVA BILA POVRŽENA.


IZ STORŽA, PRAVIŠ? ZELO ZANIMIVO.
DOVOLJ! DOVOLJ MI JE TVOJEGA POSMEHA!


POGLEJ ZDAJ, V KAJ SI ME PRIMORAL!
HEJ, POČASI!


CÉLO ŽIVLJENJE SEM BIL MUTAST, AMPAK S SVOJIM POSLEDNJIM DIHOM BOM SPREGOVORIL:
!?
ŽVEK
MLASK
PREKLINJAM TE, AHA, TEBE, NA VEKE VEKOV!


TAKO. SAMO ZARADI TEBE SEM PRAVKAR POŽRL LASTNEGA BRATA DVOJČKA S KOŽO IN KOSTMI. ALI SI VESEL?
SAJ TO JE GROZNO! HEJ, KAKO, ZARADI MENE? TEGA PA RES NISEM JAZ KRIV.


KER SI TI KRIV, SE PO ZAKONU ZDAJ MORAŠ POROČITI Z MANO IN MI ODSIHMAL LIKATI ŠTUMFE!
NOČEM!!!
NESREČNIK!


ČE JIH NE BOŠ LIKAL, BOSTA HUDA NESREČA IN OPUSTOŠENJE DOLETELA DEŽELO! ALI RES HOČEŠ ŠE TO? ALI NISI ZA DANES STORIL ŽE DOVOLJ?!
NA POMOOČ!
P.B. 2017

ASSASSIN'S CREED® ORIGINS



Joker

UBISOFT

IZTREBLJEVALEC 2049

Joker CON FILM ALCON ENTERTAINMENT WARNER BROS. PICTURES


#BladeRunner2049 BladeRunnerMovie.net
SCOTT FREE

COLUMBIA PICTURES a Sony Company
SONY